No 2

# Gründliche Anweisung
zum
# Whist-Spiele
oder
Darstellung der Gesetze, Regeln, Feinheiten und Berechnungen dieses Spieles;

auf
Beyspiele
nach den besten Gewährsmännern der alten wie der neuen Schule
von Hoyle bis Matthews
gegründet.

Nebst Bemerkungen
über das
## Klein-Whist.

Von
G. Adams.

Zweyte verbesserte Auflage.

Wien und Prag, 1825.
Bey C. Haas, Buchhändler.

No 2.

# Gründliche Anweisung
zum
# Whist-Spiele
oder
Darstellung der Gesetze, Regeln, Feinheiten
und Berechnungen dieses Spieles;
auf
Beyspiele
nach den besten Gewährsmännern der alten wie der
neuen Schule
von Hoyle bis Matthews
gegründet.

Nebst Bemerkungen
über das
## Klein-Whist.

Von
**G. Adams.**

Zweyte verbesserte Auflage.

Wien und Prag, 1825.
Bey C. Haas, Buchhändler.

# Vorrede.

Ungeachtet einer Menge theoretischer Anleitungen, und der beynah allgemeinen Einführung eines Spieles, das in gleichem Grade Gewinn und angenehme Zerstreuung zum Zwecke hat, wird man doch kaum in was immer für einer Gesellschaft einen Whistspieler von ausgezeichneter Stärke finden; denn es will sogar schon viel sagen, Jemanden nur einen guten Spieler nennen zu können.

Es gibt in der That in jeder kleinen Stadt, besonders in England, unter den Personen, die ihre Mußestunden mit diesem Spiele ausfüllen, Manche, die man als vortreffliche Whist-Spieler anführt, weil sie darauf Anspruch machen, und den Ruf einmahl für sich haben; ein Kenner aber merkt gar bald, daß diese vortrefflichen Spieler oft kaum die Anfangsgründe recht inne haben, aber ein gutes Gedächtniß mit einer großen Einübung verbinden, und damit höchstens im Stande sind, ihre eigenen Karten erträglich zu spielen.

Die Zuverlässigkeit dieser Behauptung wird um so einleuchtender, wenn man bedenkt, daß in allen Künsten und Wissenschaften man damit beginnen müsse, sich vor allem Andern eine genaue Kenntniß der ersten Anfangsgründe und Hauptregeln zu verschaffen, und doch geschieht es nicht selten, daß ein Whist-Spieler sich niedersetzt, um vielleicht bedeutende Summen zu verlieren, ohne alle weitere Vorkenntnisse, als einige allgemeine Grundsätze, die er

auswendig oder durch die Übung erlernt hat, und ohne Unterschied anwendet, so daß Mangel der Einsicht ihn weit öfter in ihrer Anwendung täuscht, und keinen Vortheil daraus ziehen läßt.

Einen allgemeinen und verdienten Ruf behauptet seit geraumer Zeit die Abhandlung über die Spiele von Herrn Hoyle*; vielleicht wird dieß manche Menschen veranlassen, diese Anleitung für um so überflüssiger anzusehen, weil der Herausgeber derselben sich in gewisse kleine Details zur Auseinandersetzung der Vortheile einlassen zu müssen glaubte. Obschon das eben genannte Werk bis gegenwärtig in England ein unverändertes und dauerhaftes Ansehen genoß, und die Übersetzung desselben — in der Académie universelle des jeux enthalten — auch in Frankreich als Leitfaden angenommen wurde, so werden doch wohl unterrichtete Personen ohne Zweifel zugeben, daß es bisweilen zu weitschweifig und nicht selten mehr verwirrend als belehrend sey. Überdieß machen die öftern Wiederholungen, auf die man darin stößt, das Lesen desselben eben so ermüdet als langweilig, und, von einer andern Seite betrachtet, sind seine Berechnungen nicht immer ganz richtig. — Diesen Mängeln hat man in der gegenwärtigen Sammlung abzuhelfen gesucht, in ihr findet man nicht nur das Beste und Hauptsächlichste aus der Abhandlung des Herrn Hoyle, son-

---

*) Abhandlung über das Whist-Spiel, enthaltend die Grundsätze des Spieles, und die Regeln, es gut zu spielen, mit verschiedenen Berechnungen, die Lage der Karten zu erkennen, und mehreren schwierigen Fällen, nebst deren Auflösung, von Eduard Hoyle, aus dem Englischen übersetzt. — Diese Abhandlung erschien in England zuerst gegen das Jahr 1750. Seither hat es dort eine Menge von Auflagen erlebt, und steht noch heute in der Gunst des Publicums. Die erste Übersetzung davon kam in Frankreich 1766 heraus.

dern auch aus den Schriften seiner Nachfolger und Berichtiger, der Herren: Pigot, Päyne, Jones, Matthews und Withy*) vereinigt.

Man kann Anfängern nicht genug die unerläßliche Nothwendigkeit des methodischen Vorschreitens einschärfen. Sie müssen durchaus, ehe sie sich an den Spieltisch setzen, erst die einfachsten Regeln und dann die verschiedenen Inviten und Manieren zu spielen, die Folgen u. s. w. ganz inne haben. Sind ihnen einmahl diese ersten theoretischen Begriffe ganz eigen, so mögen sie ihre Kräfte versuchen, und sich an die Praxis wagen; aber einstweilen mit den besten Spielern, die sie finden können, weil es beym Anfänger vorzüglich zu tadeln ist, mit eben solchen Neulingen wie er zu spielen. Dieß steht nicht nur dem wirklichen Vorschreiten im Wege, sondern zeigt auch, wie es die Erfahrung lehren wird, für die Zukunft einen nachtheiligen Einfluß; denn hat man einmahl falsche Grundsätze angenommen, so ist es äußerst schwer, sie auf der letzten Stufe zu verbessern.

Auf diese Art werden sie nach und nach eine Übersicht der verwickeltsten Verbindungen des Spieles erlangen und einsehen lernen, wann und warum man die allgemeinen Regeln befolge oder dagegen handle; denn sonst — man kann es nicht oft genug wiederholen — verwirren sie den Spieler öfter, als sie ihm wirklich nützen.

Obschon der Herausgeber in mehreren Beyspielen keineswegs den erlernten Grundsätzen gefolgt ist, so bleibt er doch fern von dem Ausspruche, die Kenntnisse erfahrener Whist-Spieler um Vieles bereichert zu haben, indeß wird ein aufmerksames Studium dieser kleinen Anleitung den Anfänger in den

---

*) Dieß ist der angenommene Nahme des Verfassers Bob-Short.

Stand setzen, ohne Nachtheil zu spielen, und in sehr kurzer Zeit mit der Mehrzahl der Spieler es aufnehmen zu können, die man in Gesellschaften trifft.

Der Zweck dieses Werkes ist, alle die Whist-Gesetze, die man unveränderliche nennen kann, unter einem Gesichtspuncte zu vereinigen, sowohl diejenigen, welche sich in den ältesten darüber erschienenen Schriften befinden, als auch die, welche noch in den Clubs oder Spielsälen Englands im Gange sind, — die conventionellen, in einer Menge von Büchern zerstreuten Regeln aufzustellen, die in guten Gesellschaften mehr oder weniger beobachtet werden, — die nöthigen Abänderungen und Erklärungen hinzu zu fügen, um den Anfängern die vorzüglichsten Grundsätze dieses Spieles zu erleichtern, und vor allem Andern, wo möglich, der Verschiedenheit der Meinungen, die nur zu oft zu Wortwechseln Veranlassung gibt, Gränzen zu setzen.

Der Herausgeber kann nicht selbst beurtheilen, ob es ihm gelungen sey, dieses vorgesteckte Ziel zu erreichen; er überläßt die Entscheidung den Kennern, als den allein competenten Richtern, denen er diese kleine Abhandlung mit aller der ihnen gebührenden Achtung widmet.

# Wörterbuch
## der
## technischen Ausdrücke
## und ihrer
## Bedeutungen.

Rufen, gleichbedeutend mit fragen oder ansagen *).

Wenn eine der Parteyen sich auf dem Point acht markirt befindet, und der eine der beyden Partner hat zwey Honneurs in der Hand, so darf er seinen Helfer fragen, ob er ein anderes Honneur habe? fällt dessen Antwort bejahend aus, so sind sie des Spielens überhoben, sie werfen die Karten weg und markiren die Parthie.

Atout heißt die Farbe, welche Trumpf ist. Atout fordern: Trumpf ausspielen.

Carte-Roi ist die Karte einer Farbe, die durch den Gang des Spieles die höchste geworden

*) Der Herausgeber glaubt sich nicht von der englischen, durch Matthews Ansehen bewährten Regel entfernen zu dürfen, er bemerkt daher nur, daß auf dem festen Lande der Gebrauch angenommen sey: zu rufen, wenn man an der Tour zu spielen ist, und vor dem Ausspielen der Karte; — Gebrauch wird zum Gesetze.

ist, z. B. wenn Aß, König und Dame bereits heraus sind, so wird der Bube derselben Farbe Carte-Roi.

Consolation nennt man die Anzahl, die man überein gekommen ist, noch über die gewonnenen Parthien für den Gewinnst des Rober zu bezahlen, je nachdem es der Gebrauch der Gesellschaft mit sich bringt, wovon man sich nöthiger Weise im Voraus unterrichten muß. In England gilt dieser Vortheil nur eine Marke, in Frankreich und auf dem festen Lande allgemein zwey, vier, sogar sechs Marken, was den gänzlichen Verlust über einen Rober auf acht, zehn und zwölf Marken steigert.

Couleur so hat man Coeurs, Treffls, Piques und Careaux zu nennen eingeführt, obschon es in der Wirklichkeit nur zwey Farben, roth und schwarz, gibt.

Coup: willkührlich angenommener Ausdruck, der sich bald auf die Zeit des jedesmahligen Ausgebens der 52 Karten, bald auf vier Karten, die einen Stich bilden sollen, bezieht. Der Herausgeber ist der Meinung, daß sich dieser Ausdruck ganz allein auf das Spiel einer einzelnen Karte beschränken und jenes der vier Karten mit dem Worte: Tour, bezeichnen sollte. Eben so sagt man insgemein: es ist eine oder mehrere Atout-Touren verstrichen, oder auch von einer andern Farbe, je nachdem es der Fall mit sich bringt.

Coupiren (Abheben): der dem Kartengeber

zur Rechten sitzt, trennt dadurch das Spiel Karten in zwey Haufen, nachdem sie gehörig unter einander gesteckt oder gemischt sind, was jedoch der Kartengeber auch nach einem Andern noch zuletzt thun kann, wenn er es für nöthig erachtet.

Defaussiren: eine niedere Karte zuwerfen, sich eines überflüssigen oder verloren gehenden Blattes entledigen, hauptsächlich sich eine Fehlfarbe zu ersparen.

**Dernier**: die Hinterhand, das heißt zur Rechten dessen sitzen, der den letzten Stich gemacht hat, und folglich ausspielt.

Geben heißt, nachdem die Karten vom Letzten gemischt und von dem ihm zur Rechten Sitzenden abgehoben sind, an jeden Spieler die Zahl, die er haben muß, nähmlich 13, nach und nach vertheilen; man gibt nie mehr als eine auf einmahl und fängt zur Linken an.

**Double**: Double gewinnen heißt, zehn Points anlegen, in einer Parthie, in der die Gegner noch nicht fünf markirt haben. Auf englisch nennt man dieß **lurch**.

**Dumby**: wenn man Whist unter drey Personen spielt, wendet man die Karten der vierten unbesetzten Stelle um, die dann offen spielt. Dieß nennt man auf englisch **Dumby**, was so viel als der Stumme heißt. In Frankreich nennt man dieß Spiel allgemein **le Mort**, und dieser Ausdruck ist auch größten Theils in Deutschland angenommen, wo man zwar auf diese Weise seltener spielt.

Die Karten richten (faire les cartes). Es ist die Schuldigkeit des Partners, von dem, der gibt, das alte Spiel zusammen zu raffen, die Karten zu mischen, wenn er es für nöthig erachtet, und sie dann sich zur Rechten, also dem, der das nächste Mahl geben soll, zur Linken hinzulegen; im vertraulichen Umgange nennt man es auch »die Menage machen.«

Fausses-Cartes heißen die niedrigen Blätter, die keinen Werth haben, und deren man sich daher am füglichsten entledigt.

Fiches sind kleine Figuren von Elfenbein, die zum Markiren der Parthien des Rober dienen, wie die Jettons zu den Points der Parthie. Man bedarf deren fünf für jeden Whist-Tisch. Die Etymologie dieses Wortes rührt von dem englischen Fish, was auf deutsch Fisch heißt, her, dessen Gestalt auch sonst diese Marken hatten.

Finesse, Finte oder Impasse heißt einen Vortheil auf folgende Art zu erlangen suchen: Wenn man die beste und die dritte beste Karte einer angespielten Farbe hat und in der dritten Hand ist, so gibt man jenes dritte beste Blatt in der Voraussetzung hin, daß der Gegner zur Linken das zweyte beste haben werde; hat er es aber nicht, wie sich denn zwey gegen eines wetten läßt, so sichert man sich die beyden Stiche in dieser Farbe. Allein man muß in der Art, sich den Impasse zu versprechen, äußerst vorsichtig seyn, weil sehr viel auf die

Beschaffenheit der Karten, die man selbst hat, als auch jener der Gegner ankommt, und vorzüglich auf die Qualität der aus jeder Hand bereits gegangenen Blätter, aus denen sich mit mehr oder weniger Wahrscheinlichkeit schließen läßt, ob der Spieler nach uns die gewisse Karte habe oder nicht, da aus eben dem Grunde ein zu rechter Zeit geschehener Impasse viel zum Erfolge des Coups beyträgt. Aus eben demselben können auch die ohne Überlegung unternommenen zum Nachtheile wirken. Der allgemeinen Regel nach soll man darin nicht blindlings wagen, als einer einzelnen Karte gegenüber, nie aber gegen zwey, das heißt: voraus gesetzt, man habe als bessere Karte eine Dame mit ihrem Neuner, so darf man diesen Neuner nicht wagen, weil der Zehner und der Bube gegen ihn sind, und man in diesem Falle zwey gegen eins auf das Spiel setzt; wäre es aber Dame und Zehner, und man macht mit dem Zehner Impasse, so hat man zwey gegen eins für sich.

Forciren heißt eine Farbe spielen, von welcher der Partner oder der Gegner keine haben, und die sie, um den Stich zu bekommen, stechen müssen.

**Honneurs**: das Aß, der König, die Dame und der Bube der beym Kartengeben umgeschlagenen Farbe sind Honneurs, von denen drey in einer Hand oder unter den beyden Partnern zwey Points markiren; alle vier Honneurs aber gelten vier Points.

Jeton ist ein rundes Stück von Elfenbein oder einem beliebigen Metalle, deren jeder Whist-Spieler vier zum Markiren der Points in der Parthie bedarf. Man sehe den Ausdruck Markiren weiter unten.

Impasse spielen heißt: wenn man en cheville ist, den Buben oder die dritte Karte einer Farbe, von der man den König oder ein anderes Stechblatt hat, zuwerfen. Man s. Finesse.

Invite. — Man spielt ein niederes Blatt, von seiner stärksten Farbe — sie sey es nun der Anzahl oder der Qualität nach, an, in der Absicht seinen Partner einzuladen, eine Stechkarte einzusetzen, und den Stich zu nehmen, um dieselbe Farbe nachzuspielen.

Long - Atout ist die Mehrheit der übrigen Atouts in einer Hand.

Love, ein englischer Ausdruck, der im Spiele bedeutet: nichts oder Null, zum Beyspiel: two-love, zwey zu nichts.

Main, die dreyzehn Karten, welche das Spiel eines jeden Spielers ausmachen. Auch nennt man bisweilen, jedoch uneigentlich, mains die Stiche (levées).

Das Spiel markiren: heißt die Jetons nach der Weise vor sich ordnen, um die Points der Parthie, die jeder macht, anzudeuten. Auch versteht man darunter die Fiches sich zur Seite so zu legen, daß man den Stand des Rober daraus

erkennt. Wir fügen hier die Art bey, nach welcher man mit den Jetons die verschiedenen Points bis zu der Zahl von neun markirt.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| o | oo | ooo | oooo | o | o | oo | ooo | o |
| | | | | oo | ooo | o | o | o |
| | | | | | | | | o |

**Mort.** Man sehe **Dumbi.**

**Navette** oder **Scie.** Wenn beyde Partner eine Fehlfarbe haben, dieser in der, der andere in jener Farbe, so werfen sie einander gleichsam den Ball zu, indem sie wechselweise die Farbe bringen, welche der andere nicht hat; auf diese Art bringen sie ihre Trümpfe jeder einzeln an, und können mit einer übrigens ziemlich schlechten Karte eine Menge Stiche machen. In so einem Falle müssen die Gegner Alles aufbiethen, um durch das Überstechen mit ihren stärkern Atouts in die Vorhand zu kommen, und dann Atout zu fordern, um die Navette zu vereiteln. Diese Spielmanier heißt auf englisch see-saw, was insgemein die Handlung des Sägens ausdrückt.

**Partner** (Helfer) bezeichnet G e h ü l f e, F r e u n d. Wenn der Rober zu Ende ist, so ziehen die Spieler auf's Neue Karten, um die Partner zu bestimmen, wenn man nicht zuvor ausgemacht hat, n i c h t zu wechseln, was man bleibende Parthie nennt;

in diesem Falle heben die Spieler nach geendigtem Rober abermahls die Karten ab, um das erste Ausgeben zu bestimmen; bisweilen folgt wohl auch darin gleich die letzte Vorhand. Indeß dieß Alles ist bloß Übereinkunft; im Allgemeinen ist es viel regelmäßiger, nach jedem Rober zu ziehen, um wieder Partner und ersten Geber zu bestimmen. Dem Partner, der die niedrigste Karte abgehoben hat, gebührt allein das Recht, zuerst zu geben, die Plätze, und von den beyden Spielen Karten das zu wählen, welches ihm beliebt; denn während der Dauer des Robers können die gegenseitigen Partner weder Plätze, noch das Spiel ändern. Sind sie jedoch mit dem ihnen Zugefallenen nicht zufrieden, so können sie zwar auf ihre Gefahr um ein neues anhalten, ohne deßhalb fordern zu dürfen, daß die Gegner das, womit sie einmahl den Rober angefangen haben, wechseln. Das Aß wird bey dieser Loosbestimmung immer als die niedrigste Karte angesehen.

**Phaser.** Dieser englische Ausdruck bedeutet: das Spiel Karten, mit welchem man geben sollte, gegen jenes vertauschen, dessen sich die Gegner bedienen. Dieser Gebrauch ist im Whist-Spiele verbothen, außer bey allgemeiner und einmüthiger Bewilligung der Spieler.

**Points** nennt man die Anzahl, welche man jedes Mahl durch die Stiche oder die Honneurs gewinnt. Zehn Points machen die Parthie aus, die d r e y f a ch gerechnet wird, wenn die Spieler einer Seite

zu zehn Points gelangen, und die Gegner noch gar keines haben; doppelt, wenn sie noch nicht fünf; und endlich einfach, wenn sie fünf oder darüber haben. Vier Honneurs werden als vier Points, drey Honneurs als zwey Points gezählt. Rücksichtlich der durch die Stiche gewonnenen, weiß man, daß jeder Spieler dreyzehn Karten habe, mithin ist die Zahl von dreyzehn Stichen auf beyden Seiten in jeder Hand enthalten; der Unterschied in der Anzahl der Stiche, die man macht, bestimmt die Points, die aber nur vom sechsten an gerechnet werden. Hat z. B. die eine Seite sieben Stiche, so markirt sie ein Point für den siebenten, was die Engländer odd - trich — den ungeraden Stich — nennen, die entgegen gesetzte Partey hat dann deren nur sechs. Acht Stiche werden für zwey, neun für drey, und so fort gerechnet.

Premier, die Vorhand haben, das heißt zu Anfang des Spieles zur Linken dessen sitzen, der gegeben hat; während des Spieles aber hat jener die Vorhand, der einen Stich gemacht hat, und ausspielen muß.

Quarte, eine Reihe von vier Karten von einer und derselben Farbe, die auf einander unmittelbar folgen; so ist die Quarte-Majeure eine Kartenfolge von Aß, König, Dame und Buben von derselben Farbe, und so fort.

Quinte, eine Folge von fünf Karten von derselben Farbe, die unmittelbar auf einander gehören; mithin ist eine Quinte-Majeure eine Folge von Aß, König, Dame, Buben und Zehner in einer Farbe.

**Rebours.** Rebours spielen, heißt auf eine entgegengesetzte Art spielen, als man sonst beobachtet; wenn man zum Beyspiel stark in Atouts ist, und so spielt, als wäre man darin sehr schwach, so nennt man es Rebours (verkehrt) spielen.

**Règle.** Der Unterschied zwischen Grundsatz und Regel scheint darin zu bestehen, daß erster unabänderlich seit Entstehung des Spieles ist, die Regel aber nur auf Übereinkunft beruht. Zum Beyspiel: die Strafe von drey Points oder Einbuße dreyer Stiche für den, welcher eine Farbe verläugnet, ist ein Gesetz oder Grundsatz; eben sowohl die Verbindlichkeit, vor dem Geben abzuheben. Aber ein, zwey oder vier Fiches für den Rober zu zahlen, zehen für den Slam, und das Vorrecht, die Karten einmahl vor dem Ausgeben zu mischen, sind bloß conventionelle Regeln.

**Renonciren**, heißt im Allgemeinen: wenn man mit der Farbe, die angespielt wird, nicht versehen ist; es hat aber auch eine besondere und strafbare Bedeutung, wenn man nähmlich die angespielte Farbe nicht bekennt (verläugnet), obgleich man sie hat.

**Rentrée**, die Vorhand erlangen oder das Vorrecht auszuspielen. Man muß dabey immer sein Augenmerk seyn lassen, sich den letzten Atout oder eine Stechkarte (Carte-Roi) aus der Farbe des Gegners aufzubewahren.

**Revoke**, ein Ausdruck, durch den die Engländer auf eine bestimmte Weise das Nichtzugeben (Verläugnen) einer angespielten Karte von Seite eines

Spielers im sträflichen Sinne bezeichnen, wofür das französische Wort Renonce zu ausgedehnt ist.

Rober *) bezeichnet ein verabredetes Spiel, das aus zwey oder drey Parthien bestehen soll. Um den Rober zu gewinnen, muß man jedoch zwey Parthien hinter einander, oder von dreyen zwey gewonnen haben, das heißt: man spielt die Parthie, gibt dann Revanche (zweyte Parthie) und macht zuletzt den Tout (das Entscheidungsspiel), dritte oder Rober-Parthie.

Score, englisch und gleichbedeutend mit der Marke der Points-Zahl, die man in jeder Parthie hat.

See-Saw. Man sehe das Wort »Navette« weiter oben.

Singleton, ein englischer Ausdruck, nur im Whist-Spiele gebräuchlich, worunter man eine einzelne Karte von was immer für einer Farbe versteht **).

Slam ist, wenn die eine oder die andere Hälfte der Spieler alle Stiche macht. Diesen englischen Ausdruck übersetzen die Franzosen mit la volte oder la vole. Faire la vole heißt alle Stiche, selbst ohne Mitwirkung seines Partners, machen. In England spielt man heut zu wenig auf den Slam, auf dem festen Lande aber wird er, je nachdem man überein gekommen ist, mit acht oder zehn Fiches bezahlt, aber man zählt weiter kein Point.

---

*) Kommt her von dem englischen Rubber; wir haben es hier stets der Aussprache nach geschrieben.

**) Eben das, was im Tarok-Tappen Scatinel genannt wird.

Überstechen (surcouper) heißt eine schon mit Atout gestochene Karte durch einen höheren Trumpf überstechen.

Tenace (tenir le jeu ou tenaille), will so viel sagen, als: wenn man in der Hinterhand (der Letzte) ist, und das erste mit dem dritten besseren Blatt eine Farbe hat, welche die Gegner anspielen müssen, so kann man damit, sobald sie kommt, als Letzter auf zwey Stiche rechnen.

Tierce, eine Folge von drey Karten in einer Farbe, die unmittelbar auf einander gehören; demnach ist eine Tierce Majeure eine Folge von Aß, König und Dame einer Farbe. Jede andere Folge von drey Karten, als Dame, Bube, Zehner, — Bube, Zehner, Neuner, ist nur eine Tierce-Mineur.

Tour, wenn jeder der vier Spieler einmahl gespielt hat; mithin machen dreyzehn Touren den Coup.

Travers, eine Karte oder eine Farbe travers spielen, sagt man, wenn die Vorhand von einer Farbe anspielt, in der der Gegner zur Linken bekanntlich die Mehrzahl hat.

Trick, bezeichnet im allgemeinen Verstande einen Stich; im engeren, den sieben Stich, welchen man macht, das was die Engländer zum Unterschiede odd- trich, den ungeraden Stich, nennen.

Trumpf, ist die Farbe des letzten, vom Geber umgeschlagenen Blattes, welches das Übergewicht über die drey andern erhält, woraus das Wort »Atout« entstanden ist. Das englische Wort Trump

scheint eine Verderbung des französischen Triomphe zu seyn, entlehnet für das Quadrille-Spiel, das der Erfindung des Whists in England voran ging.

Triple. In Frankreich rechnet man drey Fiches für eine Parthie, in der die zehn Points gewonnen wurden, ehe der Gegner eines machte. Die Engländer überhaupt spielen nicht die Parthie triple, sondern bloß die Parthie double. Man kann hierbey zugleich bemerken, daß in England die Bezahlung über die Parthien, Consolation genannt, nur eine Fiche ist, und fünf das Höchste sey, was der Gewinnst des Rober trägt.

Whist, ein englisches Zwischenwort, das so viel als Pst! still! bedeutet. Das Wort drückt die Sache selbst aus; man bedarf nähmlich bey diesem Spiele, wenn man es gut spielen will, seiner ganzen Aufmerksamkeit, da die mindeste Zerstreuung einen bedeutenden und oft unabänderlichen Fehler veranlassen kann. — In der Académie des jeux (Ausgabe von 1766) ist das Wort orthographisch unrichtig Whisk geschrieben.

# Einleitung.

Ehe wir zur Kenntniß der Grundsätze und Regeln schreiten, empfehlen wir dem Leser, die Erklärung dieses Spieles genau zu fassen, weil ihm nichts so sehr die Übersicht der in diesem Leitfaden enthaltenen Vorschriften zu erleichtern im Stande ist, als ein genauer, deutlicher Begriff des Zweckes, zu dessen Erreichung sie insgesammt wirken.

Whist ist ein Berechnungs-, Beobachtungs- und Stellungs-Spiel zu nennen.

Die Berechnung wird uns lehren, unser in Händen habendes Spiel gehörig zu leiten, und den ursprünglichen Vortheil daraus zu ziehen. Ehe noch ausgespielt wird, kann man annehmen, daß der Kartengeber ein Honneur und drey andere Trümpfe, die übrigen Mitspieler jeder ein Honneur und zwey andere Trümpfe haben. Etwas Aufmerksamkeit wird es bestätigen, daß, wenn man eine der 39 Karten, die man nicht in der Hand hat, aufruft, man zwey gegen eins wetten könne, die genannte Karte befinde sich nicht im Spiele unsers Partners, wie von der anderen Seite, wenn die Austheilung ihm günstig war, daß er eine von den zwey Karten habe, welche man aufrufen kann.

Die Berechnung ist auch bey andern Gelegenheiten, welche die Regeln erläutern werden, ge-

bräuchlich, aber außer einigen Fällen wird sie durch die Beobachtung ersetzt. Sobald die Parthie aus wahrhaft guten Spielern besteht, kennen diese die wichtigen Karten, welche in eines Jeden Hand stehen, beynahe eben so gut, als der hinein sieht.

Wenn zwey Spieler, die ihre gegenseitige Theorie genau kennen, mit einander gegen zwey Spieler von bloßer Routine vereinigt sind, so haben Erstere beynahe eben den Vortheil, als wenn man ihnen gestattete, eines Jeden Karten zu sehen, während die Letzten dieses Vorrechts beraubt blieben.

Es ist ein allgemeiner Grundsatz, daß der beste Spieler derjenige sey, dessen Spiel jenem am nächsten kommt, das man »Mort« nennt *).

Man mag füglich jene Kenntnisse Hauptgrundlagen des Spieles nennen; sie sind wirklich bloß so mechanisch, daß Jeder, der nur ein etwas gewöhnliches Gedächtniß besitzt, sie leicht erlangen kann.

Nun folgt aber die weit schwerere Kenntniß der Stellung, oder die Kunst, von jenen beyden ersteren Gebrauch zu machen, um Vortheil daraus zu ziehen.

Es bedarf wohl keiner Erklärung, daß, ohne die letzte, jene beyden ganz nutzlos sind. Aufmerksamkeit und Übung mögen zwar dann und wann einen guten Erfolg sichern; das Genie aber muß das Spiel zu

---

*) Dieß wird unter drey Personen gespielt; man sehe unter obigem Worte die Beschreibung in dem technischen Wörterbuche nach.

leiten verstehen, ehe noch irgend eine Finesse desselben anwendbar gemacht werden kann.

Zum Beyspiel: Wenn der Anfänger zwey Karten oder mehrere von einer Folgereihe als König und Dame hat, muß er auf die Invite seines Partners die niedrigste zuwerfen, er thue dieß nun mit oder ohne Absicht, ohne zu glauben, daß es sehr wesentlich sey; wenn er aber am Ende einsehen gelernt hat, daß das Durchgehen seiner Dame dem Partner beweis't: daß der König in der Hand seines Gegners zur Linken eben so wenig seyn könne, als der Bube in der seinigen, und er sich von den Vortheilen des Nachspielens der Farbe überzeugt (denn warf er den König zu, so ließ er seinen Partner in der Ungewißheit, wo sich Dame und Bube befinden), dann wird er in diesen Fällen nicht mehr fehlen, und zugleich einsehen lernen, welche Vortheile er aus ähnlicher Genauigkeit bey seinen künftigen Partnern ziehen könne.

Herr Matthews, ein berühmter englischer Whistspieler, der diesen Leitfaden, den wir als Übersetzung liefern, in seiner Muttersprache geschrieben hat, erzählt: daß er von einigen Anfängern, denen auch sein Buch vorzüglich gewidmet war, um eine gehörig aus einander gesetzte Erklärung zweyer Worte angegangen worden sey, die, obschon sie allgemein gebraucht, doch nicht durchgängig verstanden würden, nähmlich: **Tenace** und **Finesse**.

Das Spiel hängt so genau von dem Innehaben

seiner Hauptgrundsätze ab, daß der Herausgeber überzeugt ist, daß jeder Leser, der sich einige Kenntnisse davon zu verschaffen wünscht, nie die kleine Mühe, die er auf die Erlernung verwendete, bereuen werde, und mithin die Erscheinung einer sorgfältigen Übersetzung dieser Anleitung sich gewiß eine günstige Aufnahme versprechen dürfe.

Mehrere Parthien im Whistspiele sind rein mechanisch, bey denen der Anfänger weiter keiner Regeln und Anleitungen bedarf, wenn er nur weiß, daß das Aß den König steche, und man eine gespielte Farbe nachbringen müsse, falls man sie in der Hand hat.

Der Grundsatz der Tenace ist ganz einfach, z. B. wenn A von einer Farbe Aß und Dame in der Hand hat, sein Gegner aber hätte König und Bube, so läßt sich bey einiger Überlegung einsehen, daß, wenn A ausspielt, B einen Stich macht. In jeder Stellung ist gewöhnlich ein gegenseitiger Plan der Spieler, eine verloren gehende Karte auszuwerfen, um durch sie das Spiel des Gegners zu eröffnen, und ihn zu nöthigen, diese Farbe nachzubringen, wodurch man die Tenace behauptet. Dieß wäre nun wohl ganz leicht zu fassen; allein es erfordert Aufmerksamkeit und Übung, auch auf die untern Karten diesen bey den höheren so einleuchtenden Grundsatz anzuwenden, oder einzusehen, daß dieselbe Tenace bey Gelegenheit des Siebeners und des Fünfers eben so wirksam sey, als bey Aß und Dame, und denselben

Vortheil erzeuge. A sitzt in der Hinterhand mit Aß und Dame einer nicht gespielten Farbe, dem letzten Atout und einer Karte perdante; B, sein Gegner, zur Linken, wirft eine Karte forçante aus; was soll nun A thun? Nicht stechen, wenn drey Stiche die Parthie, oder ein besonderes Point gewinnen, sondern seine Karte perdante zuwerfen, wodurch sodann der Gegner zur Linken genöthigt wird, die Farbe anzuspielen; er bleibt in der Tenace, und muß Aß und Dame nach Hause bekommen. Aber vorausgesetzt, daß, wenn er vier Stiche macht, er den Rober gewänne, muß er forciren lassen, weil man in diesen Fällen vollkommen entschuldigt ist, aus der Tenace heraus zu treten, sobald man durch ein wesentliches Point einen gleichen Vortheil erhält.

Die Finesse hat eine genaue Verwandtschaft mit der Tenace, nur mit dem Unterschiede, daß letztere ein Gegenstand des Interesses zwischen zwey Spielern wird, während es jene unter allen vieren ist. A hat das Aß und die Dame einer von seinem Partner gespielten Farbe, mithin wird auch der unerfahrenste Anfänger einsehen, daß es rathsam sey, die Dame zuzuwerfen. Dieß Verfahren nennt man die Finesse und hat offenbar keine andere Absicht, als den König, wenn er in der Hand des Gegners zur Rechten steht, zu hindern, einen Stich zu machen. Sollte er aber auch nicht da seyn, so ist es doch ganz deutlich, daß durch die Anwendung jener Finesse auch nichts gewonnen, doch auch nichts verloren

werde: allein wenig Spieler wenden diesen Grundsatz auf die untern Karten an, obschon sie sehen, daß durch eine wohl überlegte Finesse gegen einen Achter eben so gut ein Stich zu machen sey, als gegen einen König. Um aber genau zu wissen, wann dieß anwendbar sey, erfordert es freylich mehr Gewandtheit, verbunden mit Gedächtniß und Beobachtung, als bey den einleuchtenden Gelegenheiten. Andere Fälle der Finesse, selbst gegen zwey Karten, finden genug Statt, allein einige Beurtheilungskraft wird ganz leicht darüber entscheiden, sobald man nur ein wenig nachdenken will.

A spielt den Zehner einer Farbe aus, von der sein Partner das Aß, den Buben und eine kleine hat; C wird müssen die Finesse gebrauchen, den Zehner gehen zu lassen, sogar wenn er recht gut weiß, daß König und Dame in der Hand seines Gegners zur Linken stehen. Auf diese Art behauptet er seinen Hinterhalt, und macht zuverlässig zwey Stiche, wo er, wenn er das Aß zuwarf, nur einen gemacht hätte; demnach ist die Tenace das Stellungs- oder Positions-Spiel, Finesse aber die Kunst, sich in die vortheilhafteste Position zu setzen.

Nachdem der Anfänger diese ersten theoretischen Begriffe erhalten hat, wollen wir uns mit ihm zum Spieltische setzen, um ihm die Kenntniß einiger der einfachsten Regeln der Praxis beyzubringen, die weniger für die abgefaßt sind, welche das Spiel be-

reits verstehen, als für diejenigen, die bloß eine oberflächliche Kenntniß seines Ganges haben.

Whist wird unter vier Personen mit einem ganzen Spiele von zwey und fünfzig Karten gespielt. Die Partner werden durch das Abheben der Karten bestimmt; die beyden höheren spielen gegen die beyden niederen. Derjenige, welcher die niedrigste abhebt, z. B. das Aß (dafür wird es bloß zur Entscheidung des Gebens gerechnet, denn im übrigen Spiele ist es das höchste Blatt) hat das Recht zu geben.

Jeder Spieler hat das Recht, die Karten vor dem Geben Einmahl zu mischen; die Vorhand kann dieß zu vorletzt thun, weil der Kartengeber das Vorrecht hat, sie ganz zuletzt zu mischen, wenn er es für zuträglich erachtet. Das Geben beginnt, indem man die Karten dem Gegner zur Rechten zum Abheben hinlegt. Beym Austheilen darf nie mehr als jedes Mahl eine an jeden der Mitspieler gegeben werden; man fängt bey dem Gegner zur Linken an, und fährt bis auf die letzte Karte fort, die Atout ist; diese schlägt man um, und läßt sie auf dem Tische vor sich liegen, bis nach dem ersten Stiche.

Niemand darf, ohne gefragt zu werden, seinen Partner unterrichten, ob er den Stich gewonnen habe oder nicht, man sieht es sogar für sehr unschicklich an, den, wenn auch gemachten Stich einzuraffen, ehe der letzte Spieler zugeworfen hat. Während des Spiels darf zwischen den Partnern durchaus keine Bemerkung oder Andeutung von was immer

für einer Art Statt finden; nur im Falle des Mangels einer Farbe (Renonce) gewährt diese Regel eine Ausnahme: wenn zum Beyspiele einer der Spieler die ausgeworfene Farbe nicht zugibt oder sie sticht, hat sein Partner das Recht ihn zu fragen, ob er wirklich diese Farbe nicht in der Hand habe. — Diese durchgehends angenommene Nachsicht hat wahrscheinlich ihren Grund in den mancherley mit einer Fehlfarbe verknüpften Schwierigkeiten, welche beyde Partner in gleichem Grade treffen.

Der Spieler zur Linken des Gebers heißt die Vorhand, und spielt zuerst aus. Wer einen Stich gemacht hat, wird der erste in seiner Reihe, spielt aus, und so fort, bis alle Karten ausgeworfen sind. Die jeder Partey gehörenden Stiche sollen von dem Partner, welcher den ersten Stich, es sey nun in der Vor- oder Hinterhand, macht, eingenommen und umgelegt werden. Das Aß, der König, die Dame und der Bube bilden die vier Honneurs; hat sie Einer oder der Andere der beyden Parteyen in seiner Hand, oder sind sie zwischen ihm und seinem Partner getheilt, so zählen drey Honneurs zwey Points, vier Points aber, wenn sie alle vier haben.

---

# Gesetze des Whist-Spieles
## nach Matthews.

1.

Wenn eine Karte im Geben umgekehrt fällt, können die Gegner, sobald sie sie nennen, eine neue Ausgabe verlangen, außer es hätte einer von ihnen seine Karten angesehen, und durch die Art ihrer Berührung den Fehler veranlaßt. Findet sich aber eine Karte, ausgenommen die letzte, im Spiele selbst umgekehrt, so heischt es ohne weiters ein neues Ausgeben.

2.

Wenn einer der Spieler nur zwölf Karten hätte, während die anderen ihre richtige Zahl haben, wäre das Ausgeben gut zu heißen, und der mit zwölf Karten verwirkt die Strafe einer Verläugnung; wenn aber einer der anderen Spieler vierzehn Karten in der Hand hätte, muß frisch gegeben werden.

3.

Wenn der Kartengeber die unterste umzuschlagen vergißt, verliert er das Ausgeben. (Es geht weiter.)

4.

Der Kartengeber muß die umgeschlagene Karte auf dem Tische liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt; demnach kann Jeder nach Willkühr selbst sehen, was Trumpf sey, ohne darum fra-

gen zu dürfen. Ließ er sie nach dem ersten Mahle Herumspielen auf dem Tische, so würde es dafür angesehen werden, als sey sie aus Versehen gezeigt worden.

6.

Man hat vor dem Spiele das Recht, von den Mitspielern zu verlangen, daß jeder die Karten vor sich zuwerfe, was mit anderen Worten heißt, zu zeigen, wer sie gespielt hat. Dieß ist jedoch bloß eine kleine Chicane, wodurch man das Recht verliert, darum zu fragen; es muß aber vor dem Spiele ausgemacht werden.

6.

Der Spieler, der seinen Partner, nachdem bereits der Atout aufgeschlagen ist, erinnert zu rufen, verliert ein Point.

7.

Wenn einer der Spieler unterläßt, auf einen Stich zuzuwerfen, und es bleibt ihm eine Karte zu viel, so können die Gegner ein neues Ausgeben verlangen.

8.

Wenn C auf die Invite seines Partners A, ehe die Reihe an ihn kommt, zuwirft, kann die Hinterhand D es auch vor ihrem Partner B thun. Ist es die Invite des Gegners, so kann sein Partner nach Willkühr genöthigt oder abgehalten werden, den Stich zu nehmen *).

---

*) In den angeführten Beyspielen sind unter A und B die Gegner, unter C und D aber die Partner verstanden.

9.

Alle Irrungen, welche sich auf die Berechnung der Stiche des vergangenen Spieles beziehen, können immer, während dasselbe Spiel noch in den Händen ist, berichtigt werden; eben so die Honneurs, wenn sie zwar zu rechter Zeit angesagt, aber nicht markirt wurden; sobald der Atout umgeschlagen ist, darf nichts mehr in Anspruch genommen werden.

10.

Wenn der Spieler auf jedes andere Point, als acht, ruft, so können die Gegner nach geschehener Berathschlagung ein neues Ausgeben verlangen. Diese Strafe ist auch auf den anwendbar, der ohne zwey Honneurs ruft, und auf den, der ohne ein Honneur antwortet.

11.

Wenn ein Spieler, nachdem er schon ausgespielt hat, ruft, so können die Gegner, jeder aus eigenem Antriebe, jedoch ohne Berathung mit dem andern, ein neues Ausgeben verlangen.

12.

Wenn einer, ohne daß die Reihe an ihm ist, auswirft, so haben die Gegner das Recht, nach Willkühr entweder diese Karte zu rufen, oder den Spieler, oder seinen Partner, an dem die Reihe ist, zu verpflichten, eine Farbe zu spielen, die sie wählen.

13.

Wenn A in der Voraussetzung, er habe einen Stich gemacht, auf's neue ausspielt, ehe sein Partner C zugegeben hat, können die Gegner den Part-

ner nöthigen, den Stich zu nehmen, wenn er stechen kann.

14.

Wer aus seinem Spiele eine Karte gezogen, und sie, um sie auszuspielen, bereits offen gezeigt hat, ist verbunden, sie nach dem wohlbekannten Grundsatz: »gesehene Karte, gespielte Karte,« gehen zu lassen, sobald einer der Spieler sie nannte, und dadurch den früheren Willen des Ausspielens bewiese; wenn sich aber der Gegner im Nennen irrt, so ist er seiner Seits verbunden, auf Verlangen, in dem gegenwärtigen Spiele die höchste oder niedrigste zuzugeben.

15.

Die in der Voraussetzung, mit ihnen zu stechen, weggeworfenen und erkannten Karten können nicht zurück genommen, aber von den Gegnern gerufen werden. Der Spieler kann sie jedoch ungestraft zeigen, wenn er aller Stiche versichert ist.

16.

Für eine unrechtmäßige Renonce gibt es dreyerley Strafen, die allen anderen Points beym Markiren vorgehen. Die Gegner können der renoncirenden Partey drey wirkliche Stiche wegnehmen, oder drey Points von deren Marke abrechnen, oder drey Points zu ihrer eigenen hinzu fügen; und wenn dem Renoncirenden dessen ungeachtet noch genug bliebe, um die Parthie zu gewinnen, so darf er sie nicht ausmachen, sondern er bleibt auf neun stehen.

17.

Eine Renonce kann nicht eher als geschehen betrachtet werden, als bis die renoncirende Partey wieder ausspielt, oder der Stich bereits herein genommen und umgelegt ist; aber die Gegner können nach ihrer Willkühr in demselben Augenblicke die höchste oder niedrigste Karte dieser Farbe rufen, oder wohl auch das gesehene Blatt, wenn sie wollen, während dieses ganzen Spiels.

18.

Wenn die vermeintlichen Schuldigen bey einer entdeckten Renonce sich darüber nicht verständigen wollen, und ehe die Streitfrage entschieden ist, die Karten mischen, so verwirken sie dessen ungeachtet alle Mahl die Strafe des Renoncirens.

19.

Keine geschehene Renonce kann mehr zur Strafe gezogen werden, sobald die Karten für das nächste Geben abgehoben sind.

20.

Wer die Honneurs ruft, und von ihnen nur ein einziges in der Hand hat, soll im Verhältnisse des Vortheils verlieren, der aus dem Fehler ihm erwachsen wäre. Wenn dieser Fehler einen der Gegner abgehalten hätte, zu rufen, ist die Strafe dergestalt, daß nach dem Spiele die Honneurs den Vorzug vor den Stichen haben *).

*) Dieser und die fünf andern folgenden Grundsätze sind von Herrn Matthews selbst in den Spielsälen zu Bath in England eingeführt worden.

21.

Wenn die letzte Karte, von der im Artikel 3 die Rede ist, von einem der Spieler gesehen wurde, so daß er sie nennen kann, ehe sie umgeschlagen wurde, bleibt das Ausgeben gut.

22.

Wenn einer eine Karte ausspielt, die Reihe aber an seinem Partner ist, und die Gegner ihr Recht geltend machen, einen Atout, oder jede andere Farbe von dem, an welchem die Reihe des Ausspielens war, fordern, dieser aber, statt zu gehorchen, eine andere Farbe spielt (woraus sich schließen läßt, daß er aus Unvermögen nicht willfahren könne), so muß, wenn man während des Spieles entdeckt, daß die aufgeforderte Partey die verlangte Farbe doch hatte, jeder seine Karten zurück nehmen, und der Atout oder die verlangte Farbe gespielt werden, wie sich's gebührt.

23.

Niemand ist verbunden, auf das Rufen seines Partners zu antworten, wenn er auch selbst die beyden andern Honneurs in der Hand hätte.

24.

Niemand, der drey Honneurs hat, kann gehindert werden, daraus nach Willkühr Vortheil zu ziehen, jedoch ehe er eine Karte ausgespielt hat.

25.

Wenn Jemand durch Worte oder Geberden seine Billigung oder Mißbilligung über das Ausspielen seines Partners an den Tag legt, oder während des

Spieles sich andere, als die ausdrücklich in den bestehenden Whist-Gesetzen genehmigten Fragen erlaubt, so haben die Gegner das Recht, entweder sich ein Point zu markiren, oder eines von der überschreitenden Partey abzurechnen.

---

Matthews endet diese Richtschnur mit folgender Auslegung:

Gleich anfangs sagt er, rücksichtlich der Grundsätze 16, 17, 18 und 19 über die Renonce, es sey gegenwärtig festgesetzt, daß der eine oder der andere Spieler darauf bestehen könne, die Karten zu jeder Zeit, ehe sie in einander gesteckt werden, auf ihrem Platze liegen zu lassen. Ingleichen ist festgesetzt, daß, wenn eine Wette Statt findet, die eine oder die andere Partey werde zwey Points markiren, die Wette durch die Honneurs gewonnen sey, wenn sie auch für den Gegner durch die Karten entschieden hätte. Angenommen, man wettete, A werde zwey Points machen, B sein Gegner aber stände auf sieben und machte noch drey Points durch Stiche, so ist die Wette gewonnen, sobald A zwey Points durch Honneurs zählen kann.

Ferner, rücksichtlich der hinzu gefügten Artikel 20, 21, 22, 23, 24 und 25, welche aus seinen eigenen neuen Beschlüssen über schwierige Fälle gezogen sind, unterstützt sie der Verfasser durch die Beleuchtung nachstehender Beyspiele:

Obschon die bestehenden Grundsätze — sagt er —

bis auf einen gewissen Punct hinreichend genug waren, so hat dessen ungeachtet die Erfahrung bewiesen, daß sie zu unzulänglich sind, um die verschiedenen Fälle, die täglich an den Whist-Tischen vorkommen, vorauszusehen. Daraus entstehen Wortwechsel, Wetten, schiedsrichterliche Aussprüche u. s. w., die oft von mehreren Beurtheilern auf eine abweichende Art entschieden werden, und weder den Streitenden genügen, noch auch oft einen vernünftigen Grund dafür den dabey Interessirten zu geben vermögen. Man hat schon lange den Wunsch geäußert, daß ein förmliches Gesetzbuch darüber abgefaßt würde, das nach einer sorgfältigen Prüfung competenter Beurtheiler, mit den vielleicht von diesen für nöthig erachteten Zusätzen, in den verschiedenen Spielhäusern aufbewahrt werden sollte, um dazu, als einer entscheidenden Authorität, bey allen Gelegenheiten seine Zuflucht nehmen zu können. Da indeß noch kein Mensch — der, wenn auch seine Beurtheilungskraft vollkommen anerkannt wäre, doch nicht jeder Verschiedenheit der Meinungen im Voraus begegnen kann — sich dieser nöthigen Arbeit unterziehen wollen, versuchte der Verfasser wenigstens etwas Ähnliches für die Sache zu thun. Die hier angeführten Fälle sammt ihren Entscheidungen haben sich wirklich zugetragen, und die daraus entspringenden Regeln, die er allgemein geltend zu machen sucht, sind auf nachstehenden Grundsatz aller Regeln gestützt, daß nähmlich die Strafen immer in einem ge-

nauen Verhältnisse mit den Vortheilen, welche aus der Übertretung hervor gehen können, stehen müssen. Zuletzt erklärt er, daß er auf keine Weise die auf diesen Versuch gewendete Mühe bereuen, und sich keineswegs verdrießen lassen werde, wenn auch seine Meinungen verworfen würden. Man möge nun diese ergänzenden Gesetze annehmen oder nicht, wenn sie nur einen Fähigeren aneiferten, das zu verbessern, was der Verfasser in diesem Versuche gefehlt hat.

Erster Fall. Die entgegen gesetzten Parteyen standen beyde auf acht Points. A, der die Vorhand hatte, besaß nicht mehr als ein Point in seiner Karte, und sein Partner erwiedert nichts darauf; B, sein nächster Gegner zur Linken, hat zwar zwey Honneurs, sagt sie aber nicht an, weil er es für unnütz hält. — Das Spiel geht vor sich, und wird gegen die Honneurs gewonnen. Auf der Stelle wird der Fall den Umstehenden mitgetheilt, und die Entscheidung geschieht zu Gunsten der Stiche; aber nach der Meinung des Verfassers so ungerecht, daß er keinen Augenblick anstand, das Gesetz Nro. 20 zur Ergänzung im gegenwärtigen Codex aufzunehmen.

Zweyter Fall. Der Kartengeber läßt, ehe er noch die untere hat sehen lassen, diese aus Ungeschicklichkeit auf ihre Vorderseite fallen; auf der Stelle wird beschlossen, die Ausgabe sey ungültig. Allein die Karte war gesehen worden, als aus diesem Versehen unmöglich mehr der mindeste Vortheil oder Nachtheil erwachsen konnte, mithin war der

Verfasser einer andern Meinung, und schlug das hinzu gekommene 21. Gesetz als Ergänzung des dritten, wie es in diesem Buche enthalten ist, vor.

Dritter Fall. A spielt außer seiner Reihe, C, sein Partner, sollte Atout darauf geben, warf aber eine andere Farbe zu; es geschehen drey oder vier Stiche, ehe man entdeckt, daß C wirklich einen Atout in Händen hat. Man wendete sich deßhalb an Herrn Matthews, weil kein gedrucktes Gesetz diesen Fall vorhersah. Er entschied: daß die Karten von jedem zurück genommen werden sollten, und C den verlangten Atout spielen müsse; diese Entscheidung genügte beyden Parteyen, und der Verfasser trug darauf an, daß sie bey einer ähnlichen Veranlassung als Gesetz dienen sollte. (Man sehe Nro. 22.)

Vierter Fall. A ruft auf acht Points, sein Partner hat eine Wette auf die Stiche, und antwortet nicht, obschon er ein Honneur besitzt. Die Gegner verlangten, daß die Karten frisch gegeben würden. Man holte die Meinung des Verfassers ein, und dieser entschied: daß die Parthie mit gutem Rechte gewonnen sey, weil es durchaus unmöglich war, aus dem Umstande einen Vortheil zu ziehen, in so fern es die Parthie beträfe, obschon es rücksichtlich der Stiche wohl seyn könne; dieß aber (nähmlich der Stich) sey keineswegs der Gegenstand der ihm vorgelegten Streitfrage. Der Verfasser war gar nicht der Meinung, daß sich gegen den Gesetzentwurf Nr. 23 Einwendungen machen ließen.

Fünfter Fall. A steht auf acht Points, und sieht, indem er nach und nach seine Karten aufnimmt, zwey Honneurs, wovon er sogleich seinen Partner in Kenntniß setzt, der aber nicht antwortet. Im genauen Durchblicken seiner Karten findet er ein drittes Honneur, und zeigt sie vor. Man behauptete, er habe nicht das Recht, es geltend zu machen, und entschied, wie es der Verfasser erwartet hatte; dieser war aber vom Gegentheile so vollkommen überzeugt, daß er den Artikel 24 als Gesetz vorschlug.

Schließlich macht er sich anheischig, eine Richtschnur abzufassen, die, wenn die Spieler sich nach ihr bilden wollen, einer Praxis Schranken setzen wird, die sich auf gar keine Grundsätze stützt, und was das Schlimmste ist, die Quelle der Wortwechsel und unangenehmen Zwistigkeiten wird, welche die einzigen Einwendungen gegen ein Spiel sind, das in jeder andern Rücksicht einen vernünftigen und anständigen Zeitvertreib gewährt. Es wird nicht überflüßig seyn, was sich über die Entdeckung durch Worte und billigende oder tadelnde Zeichen über das Spiel seines Partners während des Spieles sagen läßt. Man will zwar das Reden in der Zwischenzeit des Kartengebens keineswegs hindern, es muß aber durchaus bey einer ernstlichen Strafe untersagt seyn, von dem Augenblicke, in welchem der Atout umgeschlagen wird, während des ganzen Spieles, bis zur letzten Karte in der Hand, ein anderes Wort zu

sprechen, als was den Spielregeln gemäß immer erlaubt ist, nähmlich zu fragen: was Atout sey, und zu verlangen: daß die Karten placirt sind u. s. w. Das von Herrn Matthews vorgeschlagene Gesetz ist das Letzte dieser Anleitung *).

---

*) Hier kann sich der Herausgeber nicht enthalten, noch zu bemerken, daß dieses Spiel wesentlich von seinen Annehmlichkeiten verliere, wenn sich die Spieler nicht das Gesetz eines gewissenhaft beobachteten Stillschweigens auflegen. Dieses Gesetz erstreckt sich sogar auf die Zuschauer, die so bescheiden seyn sollen, gar nicht zu reden; denn ein zur Unzeit gesprochenes Wort kann sehr bedeutenden Nachtheil veranlassen; dieß Spiel heischt durchaus eine große Ruhe.

# Sammlung
## der
# Regeln und Grundsätze für Anfänger
## von Matthews.

1.

Man studiere alle niedergeschriebenen Regeln mit den vor sich gelegten Karten nach den erwähnten Lagen. Abstracte Unterweisungen verwirren den Anfänger öfter, als sie ihm wirklich nützen.

2.

Man präge sich wohl ein, daß die Regeln dieses Buches im Allgemeinen die Parthie und die Vorhand von ihrem Anfange voraussetzen, und ihre fortschreitenden Abweichungen auch oft eine verschiedene Spielart heischen. In den angeführten Beyspielen bezeichnet der Buchstabe A beynahe immer denjenigen Spieler, welcher die Vorhand hat.

3.

Man wage sich nicht eher an die Praxis, als bis man die nöthigen theoretischen Kenntnisse erlangt hat, und vermeide so viel als möglich, sich mit schwachen Spielern einzulassen; denn es ist weit schwerer, irrige Begriffe zu verbessern, als richtige zu erlernen.

4.

Man spiele nie eine Karte ohne einen gewissen Grund; denn wäre dieser auch fehlerhaft, so ist es

doch immer besser, als sich an das Gerathewohlspielen zu gewöhnen.

5.

Man verwirre sich vom Anfange nicht mit zu vielen Berechnungen; die man später angeführt finden wird, dürften sogar einem Meister genügen. Für die übrigen kann man die Tafeln am Ende des Buches zu Rathe ziehen.

6.

Man gewöhne sich nicht nach dem Erfolge zu schließen; denn auch eine schlechte Spielweise gelingt bisweilen eben so, als man auf eine gute verlieren kann. Sieht man einen Kenner auf eine uns unbegreifliche Art spielen, so bitte man ihn um die Auseinandersetzung seiner Gründe, und lege dieselben Karten vor sich, während man jene noch im Gedächtnisse hat. Auf diese Art wird man, wenn man sie gehörig begriffen hat, im Stande seyn, sie für ähnliche Fälle anzuwenden.

7.

Vor dem Ausspielen einer Karte bringe man sorgfältig erst sein Spiel in gehörige Ordnung, sehe nach dem Atout, und sey auf den Stand der Marke, folglich auch auf den der Partey aufmerksam, besonders aber auf die Force des Spieles, das man selbst in der Hand hat, und entwerfe seinen Plan nach der wahrscheinlichen Vertheilung der Karten. Indeß dieser Plan muß geändert werden, so bald irgend ein Umstand eine veränderte Lage anzeigt. — Als-

dann blicke man weniger auf sein Spiel, — außer wenn man an das Ausspielen kommt — als vielmehr nach den Karten auf dem Tische, und merke sich die schon da gewesenen Karten; denn ohne diese Aufmerksamkeit werden weder Grundsätze noch Übung einen nur mittelmäßigen Whist-Spieler bilden.

8.

Man beobachte mit stillschweigender Aufmerksamkeit die verschiedenen Systeme derer, mit denen man gewöhnlich spielt. Es ist etwas sehr Seltenes, daß nicht jeder seine besondere Weise hat, deren Kenntniß einen beständigen Vortheil gewährt. Der Eine invitirt vorzugsweise mit dem Aß, ein Anderer thut es nur im Nothfalle (dieß kann oft ein Fingerzeig werden, als Zweyter den König einzusetzen). Die Spieler aus der alten Schule spielen nie einen Singleton *) an, ohne sechs Atouts. Mehrere thun es wegen Schwäche an Atouts. Einige werfen mit List hohe Karten auf die Invite ihres Gegners, und stellen sich dann, in der Absicht irre zu führen, als überlegten sie, obschon ihnen nichts anderes zu spielen übrig blieb. Durch diese Beobachtung wird man nicht nur in den Stand gesetzt, jeder arglistigen Absicht zu begegnen, sondern sie sogar zum eigenen Vortheile zu benützen.

---

*) Die einzelne Karte einer Farbe. Man sehe diesen Ausdruck im Wörterbuche.

9.

Die besten Inviten geschehen aus einer Kartenfolge von drey oder mehr Blättern. Hat man aber keine, so spiele man von der am zahlreichsten besetzten Farbe. Ist man stark in Atouts, so spiele man lieber eine vom König, als von der Dame angeführte Farbe; mit drey oder vier kleinen Atouts aber würde ich eher einen Singleton anspielen, als von einer zahlreichen und schwachen Farbe *).

10.

Je deutlicher man sein Spiel seinem Partner zu erkennen gibt, um so besser spielt man. Nur muß man sehr behutsam seyn, diesen nicht durch seine, oder bey dessen eigener Invite, oder wenn es wahrscheinlich ist, daß er in die Hand kommen wird, irre zu führen. Ein cachirtes Spiel kann bisweilen in den Farben der Gegner von Nutzen seyn; aber eher darf es nicht versucht werden, als bis man ausgebreitete Kenntnisse erlangt hat, und dann nur selten, weil seine Wiederholung die beabsichtigte Wirkung vereitelt.

11.

Im Anfange der Parthie spiele man, mit schönen Karten, oder wenn die Gegner in der Marke sehr vorgerückt sind, kühn, im anderen Falle aber behutsamer.

---

*) Das ist ganz gegen die gewöhnliche Praxis, vorzüglich gegen die der Spieler aus der alten Schule.

12.

Man sey eben so achtsam auf das, was man zuwirft, als auf das, was man ausspielt. Es ist immer gefährlich, einen Dreyer zuzuwerfen, wenn man den Zweyer in der Hand hat. Nehmen wir an: unser Partner spiele den Vierer, unser Gegner zur Rechten den Fünfer, und wir würfen den Dreyer zu: so zeigen wir dadurch unserm Partner an, daß wir das nächste Mahl stechen werden; wenn sich aber statt dessen in der Folge der Zweyer in unserer Hand befindet, und wir den Partner im Zuwerfen höherer Karten täuschten, so schwächt es seine Zuversicht, und wird ihn abhalten, sein Spiel bey ähnlichen Gelegenheiten zu spielen.

Ich wünschte diese kleinen Eigenheiten, in der Art Whist zu spielen, den Anfängern recht einzuschärfen, weil sie für jedermann leicht faßlich sind, sobald man einmahl den Vortheil dieser Art Genauigkeit anerkennt; der schlechteste Spieler kann sie gewiß eben so anwenden, als der beste. — Aufmerksamkeit allein ist nöthig.

13.

Man spiele nicht Atouts aus dem einzigen Beweggrunde, weil ein Honneur zur Linken umgekehrt ist; man thue es aber noch weniger, wenn es zur Rechten liegt. Indeß kann das Eine oder das Andere zuträglich seyn, wenn die Umstände des in Händen habenden Spieles es heischen, daß die Atouts gespielt werden; anderen Falles aber thue man weder das Eine noch das Andere.

14.

Finessen (oder Impassen) sind im Allgemeinen bey Atouts oder in anderen Farben, wenn man die Höchsten davon in den Händen hat, anwendbar; sonst darf man sie nur mit Vorsicht wagen.

15.

Man steche nie eine ungewisse Karte, wenn man in Atouts stark ist, versäume es aber nicht, wenn man deren wenige hat. Diese Regel gehört zu der kleinen Anzahl allgemeiner Grundsätze, die man nie aus den Augen setzen sollte, selbst dann nicht, wenn man wüßte, daß die Carte-Roi der Farbe in der Hand des Partners sey. Es liegt dabey ein doppelter Vortheil zum Grunde: einen unnützen Atout anzubringen, und den Partner von dem Spiele, das man hat, in Kenntniß zu setzen, damit er übereinstimmend spiele.

16.

Die Carte-Roi aus der Farbe des Gegners halte man, so lange man es mit Sicherheit kann, aber nie die des Partners.

17.

Man steche nicht eine dreyzehnte Karte in der zweyten Hand, wenn man stark in Atouts ist, man thue es aber, wenn man deren wenige hat.

18.

Man nöthige immer den seiner Gegner, welcher der stärkere in Atouts ist, zu stechen, selten den schwächeren, nie beyde zugleich, sonst bereitet man

ihnen erst das Spiel, und gibt dem Einen Gelegenheit, seine kleinen Trümpfe anzubringen, während der Andere seine unbedeutenden Karten zuwirft. Dieß ist ein eben so allgemeiner als entscheidender Fehler, dessen ganzer Umfang von ungeübten Spielern selten übersehen wird; sie bemerken die gute Wirkung des wohl überlegten Forcirens, und ahmen diese Verfahrungsart ohne Überlegung zu ihrem fast jedesmahligen Schaden nach. Nachfolgende Wirkung des Forcirens ist zu einleuchtend, um nicht sogleich begriffen zu werden.

A hat eine Sixième majeure in Trumpf, eine Quatrième majeure in einer andern Farbe, nnd eine Tierce majeure in einer dritten verloren. B, sein Gegner, hat sechs kleine Atouts, und die ganze Force der vierten Farbe. In diesem Falle ist es offenbar, daß, wenn A genöthigt wird, ein einziges Mahl zu stechen, dieß die Levér für B gewinnen macht, der sonst einen Slam verloren hätte. Obschon es selten seyn möchte, ein so starkes Beyspiel zu finden, so vergehen doch wenig Robber, in denen die Wahrheit dieses Grundsatzes nicht durch die Erfahrung bewährt würde.

19.

Wenn man mit einer sehr starken Farbe die Atouts in der Hoffnung spielt, der Partner werde das Übergewicht darin haben, so gebe man gleich anfangs die bessere Farbe zu erkennen. Besteht die Force in Atouts, so spiele man sie anfangs.

20.

Mit dem Aß und drey andern Atouts ist es selten rathsam, es in der ersten oder zweyten Tour dieser Farbe zu bringen, wenn die Invite von den Gegnern geschah, ohne versichert zu seyn, daß der Partner eine Farbe steche.

21.

Mit einem starken Atout-Spiele, besonders bey einer zahlreichen Farbe, vermeide man das Stechen, und vor Allem, so viel als möglich, das Überstechen des Gegners zur Rechten; da dieß ein wenig beachteter, selten angewandter und unumgänglich nöthigerer Grundsatz als jeder andere ist, will ich versuchen, ihn den Anfängern, so deutlich als möglich, zu erklären. Wir nehmen an, daß die Farben beynahe gleich vertheilt sind, der Zweck, auf dem nun das Verfahren guter Spieler beruht, ist: sich eine lange Reihe von Hauptstechkarten zu bilden, und den letzten Atout aufzubewahren, um in das Spiel dringen zu können, und dieselbe Absicht seiner Gegner zu vereiteln. Mit einem Honneur oder auch nur einem Zehner und noch drey anderen Atouts ist man, bey gehöriger Schonung derselben, berechtigt, einen guten Erfolg zu erwarten. In diesem Falle übersteche man seinen Gegner zur Rechten nicht zu voreilig, sondern werfe eine unbedeutende Karte zu, demnach nur zwölf Atouts bleiben; dadurch wird sowohl das eigene Spiel stärker, als auch die Stellung des Partners besser, in was immer für einer Farbe man

spielt statt: daß, wenn man übersticht, alle diese Vortheile preis gegeben wurden, um sich einen einzelnen Stich zu sichern. Indeß gibt es wohl auch Gründe, welche gegen diese Regel streiten: 1. Wenn der Gegner ein großes Spiel in Atouts entwickelt hat (in welchem Falle doch die Stiche bleiben, die man machen kann). 2. Wenn unser Partner sich fest entschlossen zeigt, uns zu forciren. Um zu sehen, ob dieß der Fall sey, braucht man nur Acht zu haben, ob der Partner die gewinnende oder die verlierende Karte der Farbe spiele, die man verweigerte. Spielt er die gewinnende, so zeigt sich daraus keinesweges, daß er uns forciren wolle, und man spielt sein eigenes Spiel fort; spielt er aber die verlierende Karte, so dürfen wir annehmen, daß er stark in Atouts sey, und überdieß darauf rechnen, unsere lange Reihe zu vertheidigen. Eine kleine Überlegung wird uns von dem Werthe dieses Grundsatzes überzeugen, der uns lehrt, nie hohe Karten bey einem schwachen Spiele zu spielen, und umgekehrt. Die mindeste Entfernung davon zerstört gänzlich die zwischen zwey Partnern so nöthige Zuversicht; man gibt zu Verwirrung und deren Folgen Anlaß, die man nicht sorgfältig genug verhüten kann.

22.

Wenn die Umstände unsers Spieles zweymahl herum Atout heischen, so schlage man zuerst das Aß aus, wie auch die übrigen Atouts, die man in der Hand hat.

23.

Es gehört zu den Hauptgrundsätzen, unsern Partner nie zu forciren, am allerwenigsten, wenn man nicht stark in Atouts ist. Hier folgen einige Ausnahmen von dieser Regel:

1. Wenn der Partner einen Singleton ausgespielet hat.
2. Wenn dadurch ein einzelnes wesentliches Point der Marke gesichert oder gewonnen wird, als: 1, 5, 8 oder 9.
3. Wenn man die Kenntniß einer vorhandenen größeren Atout-Stärke gegen sich hat.
4. Wenn man die Wahrscheinlichkeit einer Navette hat.
5. Wenn der Partner forcirt wurde, und keinen Atout spielte.
6. Oft ist es auch zuträglich zu forciren, wenn man bloß um den Trick zu gewinnen spielt.

24.

Es ist schwer zu beurtheilen, wann man Atout schlagen solle. Folgende Angaben werden den Anfänger in seinen Untersuchungen darüber unterstützen, und ihm im Allgemeinen dienlich seyn:

1. Mit sechs Atouts, in der Voraussetzung, der Partner werde irgend eine Force-Farbe haben.
2. Wenn man zwar schwach in Atouts, aber stark in den andern Farben ist.
3. Wenn die Gegner aus den angespielten Farben zu erkennen geben, daß sie schwach seyn müssen.

4. Wenn die Gegner acht Points haben, und man weder ein Honneur besitzt, noch die Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, einen Atout im Stechen zu machen.

25.

Es ist zwar leicht, bald den Stand des Spieles guter Spieler zu entdecken, bey schlechten aber ist dieß nicht der Fall. Wenn sich der Gegner weigert, mit einem Atout zu stechen, und eine kleine Karte zuwirft, so darf man schließen: daß sein Spiel, außer den Atouts, aus einer Force-Farbe mit einer andern schwächeren bestehe. Entledigt er sich einer Figur, so läßt sich daraus erkennen: daß er zwey Farben habe, von denen die eine Atout ist. Im letzten Falle muß man die Stiche machen, die man nehmen kann. Man vermeide Atout oder seine Farbe anzuspielen, forcire ihn, und gebe dem Partner Gelegenheit, seine Atouts anzubringen, der, wenn er kann, augenblicklich stechen muß, sobald der Gegner sich weigert, aber eine gewinnende Karte. — Man kann sich diesen Grundsatz nicht genug einprägen, weil die schlechten Spieler in diesen Fällen den widersinnigen Fehler begehen, Atout zu spielen; es ist gar nicht selten, daß sie dadurch mehrere Stiche hingeben, die sie nicht verloren haben würden, wenn sie den Gegner mit gehöriger Beurtheilung zu forciren gewußt hätten.

26.

Wenn man viele Atouts hat, nebst Aß, König

und noch zweyen der Invite-Farbe des Gegners zur Rechten, wendet man zwey Arten zu spielen an; die eine ist: die Musterung zu passiren, die andere, das Aß auszuwerfen und dieselbe Farbe nachzubringen, um unsern Partner stechen zu lassen. Ist man schwach in Atouts, so spiele man zwar das Aß, aber bringe die Farbe nicht nach.

27.

Wenn man die Invite seines Partners mit der Dame nimmt, vorausgesetzt, daß es kein Atout sey, so bringe man die Farbe nicht nach; denn offenbar stehen Aß oder König dem Partner zur Linken, und man tritt dem Gegner die Tenace ab.

28.

Mit nur drey Karten von einer Farbe ist eben so übel zu spielen, als darin zu invitiren, außer in einer Sequenz; wenn man nicht Ursache zu glauben hat, daß eben diese die Farbe unsers Partners sey, ist es nicht rathsam. In diesem Falle spiele man, statt mit einer schwachen zu invitiren, die höchste an, wäre es auch der König oder die Dame.

NB. Dieser Grundsatz streitet zwar gegen die allgemeine Praxis, aber er ist unfehlbar richtig.

29.

Die erste Pflicht ist: die Parthie zu wahren, wenn es einigen Anschein von Gefahr hat; die andere: sie zu gewinnen, wenn eine vernünftige Hoffnung des Erfolges vorhanden ist, und dann auf was immer für eine Art, sollte es auch eine kühne seyn, zu

*

spielen. Läßt sich weder das Eine noch das Andere thun, so spiele man wenigstens mit Rücksicht auf die Marke. Bey den andern Ereignissen lasse man nicht sichere Gelegenheit vorbey gehen, den Trick zu machen, oder fünf, oder acht zu markiren, für die gleiche Chance von zweyen, sechs oder neun; inzwischen könnte man einen Impaß versuchen, der durch seinen Erfolg die Gegner hinderte, die wesentlichen Points des Ansagens zu markiren.

30.

Es ist im Allgemeinen gut, auf eine Invite unsers Partners in Atout zu antworten, vorausgesetzt, daß er keine zweydeutige Karte, als: Achter, Neuner oder Zehner spielte. Man nennt diese Karte zweydeutig, weil sie gleich den starken oder schwachen Farben gespielt werden. Mit einer Quart vom Könige, oder Neuner, Zehner, Buben und König einer Farbe, spiele man den Neuner, wie man thut, wenn er die Hauptkarte einer kleineren Sequenz ist.

31.

Mit vier Atouts spiele man keinen, außer man hätte was immer für eine starke, wohl versicherte Farbe darneben. Bey einer Terzmajor mit einer andern Quart in Atout und einer Sequenz vom Könige in dreyen oder mehr läßt sich schon zweymahl Atout schlagen; in der Folge spielt man den Buben von seiner andern Farbe, und fährt darin fort, bis man das Aß fallen sieht.

32.

Wenn uns der Haupt-Atout bleibt, und einer der Gegner hätte deren noch drey oder mehrere, so spiele man ihn nicht, weil er nur dazu dienen könnte, die Serie des andern Gegners abzuhalten. Wenn aber beyde Atouts haben, und unser Partner keinen, so ist wohl gut, zwey für einen fallen zu machen.

33.

Ist man stark in Atous, und hat die Stechkarte von der Farbe des Gegners sammt den kleinen, so forcire man den Partner mit den niedern, wenn er diese Farbe nicht hat, und hebe die Stechkarte bis zuletzt auf.

34.

Wenn unser Partner das Aß und die Dame von einer Farbe spielt, von der man den König und zwey andere hat, so nehme man die Dame, um seine Serie nicht aufzuhalten.

35.

Wenn der Gegner zur Rechten in die Vorhand kommt, und das Spiel seines Partners fortsetzt, man darin aber die beste und eine niedrige Karte hat, so gebe man die letzte; hat unser Partner die dritte der Hauptkarten, so wird er sie wahrscheinlich spielen, jedoch würde ich zu diesem Verfahren nicht rathen, wenn der Gegner ein schlechter Spieler ist, weil die Stümper höchst selten die Finesse zu rechter

Zeit spielen. — Ist man schwach in Atouts, so darf man dieß in den andern Farben nicht wagen.

36.

Wenn unser Gegner zur Rechten die Honneurs ruft, ohne Antwort zu erhalten, und unser Partner spielt Atout, so muß man mit Aß oder König, Neuner und einer niederen Karte Impaß machen vom Neuner, weil bey dem Gegner zur Linken nur der Zehner zu fürchten ist.

37.

Wenn unser Partner, ehe die Reihe an ihn zu spielen kommt, ruft, so zeigt er uns damit an, einen Atout zu spielen. Im Allgemeinen benütze man jede Gelegenheit, seinem Partner es zu erkennen zu geben, wenn man in Atouts die Oberhand habe, er wird in diesem Falle seine Force-Farbe unzertheilt behalten; ist aber die Force in Atouts bey den Gegnern, so muß sein Spiel einen Schutz gegen ihre Farbe gewähren, und ihm die Mittel biethen, sich der seinigen zu entledigen.

33.

Mit Aß, Bube und einem andern Atout ist es gut, den Buben auf die Invite seines Partners zu finessiren; ist man in den andern Farben stark, so thue man mit ihnen dasselbe. Spielt er den Zehner von irgend einer Farbe, so lasse man ihn unabänderlich gehen, wenn man das Aß und den Buben hat, es sey denn, daß etwa ein Stich ein wesentliches Point rette oder gewänne.

39.

Es ist besser von einer Farbe zu invitiren, in der man das Aß mit dem Neuner hat, als mit dem Zehner, weil man in dem letzten Falle mehr Wahrscheinlichkeit der Tenace hat, zumahl, wenn diese Farbe von dem Gegner wieder angespielt würde.

40.

Wenn unser Partner das beste Blatt einer Farbe auf unsere gewinnende Karte wirft, so hat er die Absicht uns zu erkennen zu geben, daß er Herr dieser Farbe sey; ist es aber nur die zweyte höhere, so belehrt uns dieß, daß er weiter keine hat.

41.

Ist man sehr stark in Atouts, so bleibt es allemahl gut, es dem Partner, so bald man kann, zu erkennen zu geben. Ist man der vierte Spieler, und muß einen kleinen Atout nehmen, hätte aber eine Sequenz von drey oder mehreren, so mache man vorzugsweise den Stich mit der höchsten Karte, und spiele dann die niedrigste der Sequenz nach.

42.

Wenn man stark in Atouts ist, so steche man nicht die zweyte höchste Karte von einer Farbe, die unser Partner spielt, sondern werfe eine unbedeutende Karte zu, außer man hätte eine wohl bestellte Navette.

43.

Wenn zehn Karten bereits heraus sind, eine Farbe aber noch gar nicht gebracht wurde, so hat man

auf die Invite des Partners bey König, Zehner und einer andern K te, nebst sechs gemachten Stichen, die Gewißheit den Trick zu machen, wenn man gut und den Dispositionen des Spieles unbeschadet spielt. Wenn der Gegner zur Rechten ein Honneur spielt, muß man es nehmen, wenn nicht, werfe man den Zehner zu, bey fünf Stichen den König.

44.

Mehrere gute Spieler fangen, wenn sie Terzmajors haben, das Spiel mit König und Dame an; dieß hat aber einen üblen Einfluß, weil in einem andern Falle, wenn man nicht Terzmajors hat, König und Dame spielt, und das Aß unbekannt bleibt, jeder glaubt, sein Partner müsse es haben, und in dieser Voraussetzung spielt; dann kommt plötzlich die Karte beym Gegner, bey dem man sie gar nicht vermuthete, zum Vorschein, und wirft den ganzen Plan der Spieler über den Haufen.

45.

Wenn der vierte Spieler die Invite des Gegners nimmt, so ist es oft besser, sie nachzubringen, als eine neue Farbe anzuspielen, außer man wäre stark genug, um seinen Partner darin zu unterstützen.

Mit Aß, Bube und einem andern Blatte von derselben Farbe nehme man nie den von dem Gegner zur Linken gespielten König; dadurch wird er genöthigt, entweder seine Farbe zu ändern, oder die Tenace darin zu geben.

46.

Mit Aß, Bube und einem andern Blatte von derselben Farbe nehme man nie den von dem Gegner zur Linken gespielten König; dadurch wird er genöthiget, entweder seine Farbe zu ändern, oder die Tenace darein zu geben.

47.

Mit Aß, Dame u. s. w. von einer Farbe, setze man, wenn der Gegner zur Rechten den Buben spielt, allemahl das Aß vor. Kein guter Spieler, der König, Bube und Zehner hat, wird mit dem Buben anfangen; dieß ist gewöhnlich eben so gegen sich selbst finessirt, als die Dame zuzuwerfen; steht nun der König wirklich hinter uns, so geben wir mindestens das Spiel ohne einen möglichen Vortheil auf.

48.

Mit nur drey Karten von einer Farbe setze man auf ein gespieltes Honneur auch ein Honneur, mit vier oder mehreren thue man es aber nicht, ausgenommen das Aß, das man nicht auf den Buben setzen soll, außer man hätte die Dame.

49.

Mit König und einer andern Karte geben gute Spieler in der zweyten Hand ihn zu, bisweilen auch nicht; wenn er tourné war, muß man ihn als Zweyter vorsetzen, weil er schon bekannt ist, und im Allgemeinen jedes Mahl, wenn er Atout ist. Als Zweyter darf man aber nie Dame oder Bube vorsetzen, außer es wäre ein höheres Honneur zur Rechten tourné.

50.

Wenn man weiter kein Interesse zu spielen hat, als noch ein einzelnes Point zu machen, so muß man um so vorsichtiger spielen, um darüber zu gewinnen. Man invitirt mit Singletons, und forcirt seinen Partner, was bey einem andern Falle nicht zu entschuldigen wäre. Es ist selten, daß man unter diesen Umständen Atout spielen müsse, und sogar wenig Finessen sind erlaubt. Es ist eine der schwierigsten Lagen des Spieles, in welcher Erfahrung und Aufmerksamkeit allein wirken können.

51.

Wenn man weiß, daß die Atouts zwischen uns und unserm Partner getheilt sind, wir aber weiter keine gewinnende Karte haben, so ist es gut, einen kleinen Atout zu spielen, um unsern Partner in die Hand zu bringen, und bey dieser Gelegenheit unsere verlierenden Karten zuzuwerfen. A hat zwey oder mehrere Atouts und zwey verlierende Karten; sein Partner C hat einen bessern Atout und zwey gewinnende Karten; spielt nun A eine verlierende Karte, so ist offenbar, daß er nur seine eigenen Atouts machen werde, spielt er aber einen niederen Atout, daß er in das Spiel seines Partners C gehörig eingreife. Dieser wird dann seine gewinnenden Karten ausschlagen, und A Gelegenheit geben, seine verlierenden Blätter zuzuwerfen. Da dieser Fall öfters eintritt, ist es wesentlich, ihn wohl zu fassen.

52.

Wenn der Partner invitirt, und man hat in seiner Farbe eine gewinnende Sequenz, so gebe man die niedrigste zu, damit er unsere Force in seiner Farbe beurtheilen könne. Invitirt aber der Gegner, so ist es nicht selten gut, mit der Höchsten zu nehmen, um ihn in der Unwissenheit zu lassen. Übrigens wird man den Artikel 88 darüber zu Rathe ziehen können.

53.

Wenn der Partner eine dreyzehnte Karte spielt, und die Mehrzahl der Trümpfe noch nicht heraus ist, will er uns damit im Allgemeinen zu erkennen geben, daß wir mit einem starken Atout stechen sollen, um sein Spiel zu verstärken.

54.

Wenn man selbst nur ein mittelmäßiges Spiel hat, so opfere man es seinem Partner; ist er ein guter Spieler, so wird er dasselbe thun.

55.

Mit drey Karten von der Farbe des Partners spiele man ihm die höchste an, mit vieren die niedrigste; dieß hat den doppelten Vortheil, erstens: dem Partner Gelegenheit zu geben, Finesse anzuwenden, und dann: ihm verständlich zu machen, daß man höchstens nur drey Karten in seiner Farbe habe.

56.

Mit Aß, Dame und einigen andern von der Invite des Gegners zur Rechten werfe man eine kleine

Karte zu, außer er spielte den Buben, dann setze man das Aß vor *).

57.

Wenn man auf acht Points steht, und zwey Honneurs hat, gebe man Acht auf die Marke der Gegner, und überlege, ob es wahrscheinlich sey, daß sie über das Point von fünf hinaus kommen, oder die Parthie gewinnen werden, ungeachtet unser Partner ein Honneur hat; wenn nicht, so rufe man keineswegs, weil dieß einen entschiedenen Vortheil gegen uns im Spielen gewährt, um Stiche zu machen.

58.

Das Finessiren ist im Allgemeinen nur gegen eine einzelne Karte anwendbar. Indeß gibt es doch Lagen, in denen man mit mehrerer Ausdehnung finessiren muß, aber die Theorie allein reicht niemahls zu, den Anfänger so weit zu bringen, sie einzusehen. — Vorausgesetzt, daß es nöthig sey, zwey von den drey letzten Stichen in einer noch nicht da gewesenen Farbe zu machen, spielt der Partner den Neuner; wir haben Aß, Zehner und eine niedere Karte: was ist demnach zu thun? den Neuner gehen zu lassen, obschon die Finesse gegen drey gerichtet ist; denn, hat der Partner ein Honneur in der Farbe, so machen wir zwey Stiche; hat er aber keines, so ist es durchaus unmöglich, wir mögen es auch angreifen wie wir wollen.

---

*) Sieh Artikel 47.

59.

Mit König, Dame u. s. w. von der Farbe, die der Gegner zur Rechten spielt, setze man eine der beyden genannten vor, mit der Dame, dem Buben und einer andern, den Buben; mit höchstens zwey kleinen Karten gebe man die niedrigste zu.

60.

Um gut zu spielen, muß man sich aller Karten, die heraus sind, erinnern können, wenigstens aber muß man der Atouts und der Carte-Roi in jeder Farbe eingedenk seyn. Man kann überdieß dem Gedächtnisse dadurch zu Hülfe kommen, daß man die in der Hand bleibenden Karten gehörig steckt, das heißt: man halte die Atouts zur Linken in der Hand, darauf die Invite des Partners, dann die Farbe des Gegners, und zuletzt die eigene Farbe. Auch ist es gut, die Dreyzehnten in eine erinnernde Stellung zu placiren; zugleich ist es üblich, die Farben schwarz und roth allemahl, in der Hand abgesondert, mit einander wechseln zu lassen, um jedes Renonciren aus Irrthum zu vermeiden.

61.

Es ist unumgänglich nöthig, bey den Inviten rücksichtlich des Werthes der Karten sehr genau zu seyn; wenn ein guter Spieler den Achter auswirft, und dann den Siebner, so erkennt man daraus, daß er in einer schwachen Farbe invitire; das Gegentheil muß man aber schließen, wenn er den Siebner zuerst ausspielt; dasselbe gilt mit dem Dreyer

und dem Zweyer. In dieser Art des Spielens werden die Anfänger immer irre, weil sie den Unterschied nicht begreifen können.

62.

Wenn man mit den letzten Atouts, einigen gewinnenden Karten, und einer verlierenden bleibt, so spiele man letzte zuerst, weil der Gegner zur Linken Impaß machen kann, und dann die zweyte bessere Karte im Spiele des Partners den Stich machen würde, dessen man nicht versichert wäre, wenn man bis an das Ende wartete.

63.

Wenn der Partner sich weigert, eine sicher gewinnende Karte zu stechen, so suche man so bald als möglich in die Vorhand zu kommen, und fordere unmittelbar Trumpf.

64.

Gute Spieler werfen nie einen Neuner oder Zehner aus, als aus einem dieser Gründe;

1. Einer Sequenz vom Könige.
2. Bey Neuner, Zehner, Bub und König.
3. Wenn er die beste Karte einer schwachen Farbe ist, von der man nicht mehr als drey hat.

Wenn man den König oder die Dame in der Hand hat, und es wird eine zweydeutige Karte gespielt, so ist man sicher, daß es aus letzterem Grunde geschieht, und die ganze Force der Couleur beym Gegner sey; man richte sich also darnach.

65.

Wenn unser Partner den Neuner oder Zehner

spielt, und man Figuren mit nur einem andern kleinen Blatte hat, so gebe man dieses zu; hat man deren zwey oder mehrere, so thue man es nicht. Mit Aß und kleinen nehme man ohne Ausnahme, weil unser Partner in der eigenen Farbe weit leichter Impaß machen kann, als wir.

66.

Wenn man nicht selbst eine starke Farbe, oder Ursache hat, sie beym Partner zu vermuthen, so schlage man nicht Atout, außer man hätte deren fünf oder sechs.

67.

Es gibt Verhältnisse, in denen sogar gute Spieler verschiedener Meinung sind. Wenn eine Dame zu unserer Rechten gespielt wurde, und man hätte das Aß, oder den König, und zwey kleine Karten, so kann man sie zuverlässig nehmen; aber bey König oder Aß dem Zehner und einem kleinen Blatte würde ich sie durchaus gehen lassen, aus folgenden Gründen: wenn unser Gegner das Aß oder den König hat, so bleiben wir ganz in der Tenace, und der Invitirende wird vielleicht nicht einen Stich in seiner Farbe machen, den er gemacht haben würde, wenn wir selbst den ersten Stich genommen hätten, weil er dann gegen unsern Partner in der Tenace geblieben wäre. Hat dieser den Buben, so verlieren wir zwar einen Stich, allein die Berechnung der Wahrscheinlichkeiten streitet sehr gegen diese Voraussetzung.

68.

Es ist selten rathsam, eine Farbe anzuspielen,

in der man eine Tenace hat. Mit Aß, Dame u. s w. in einer Farbe, mit König, Bube u. s. w. von einer andern, und einer dritten schwachen, bleibt es allemahl das Beste, von dieser letzten zu invitiren, was man Rebours spielen nennt.

69.

Sobald es sich zeigt, daß die Force des Spiels zwischen uns und die Gegner getheilt sey, so spiele man ein verstecktes Spiel; im Gegentheil spiele man eben so einleuchtend als möglich, wenn unser Partner ein gutes Spiel hat.

70.

Es ist gleich vortheilhaft gegen das Aß zu spielen, das man zu seiner Rechten weiß, als das zur Linken zu traversiren; dieß ist jedoch nicht der Fall beym Könige; gegen eine Dame zur Rechten tourné ist es nachtheilig.

71.

Anfänger müssen das Spielen mit Leuten, welche die üble Gewohnheit haben, während des Spieles Lectionen zu geben, ganz vermeiden. In der Regel sind sie aus eigener Unwissenheit dazu unfähig, und urtheilen hauptsächlich nur nach dem Erfolge; wären sie aber auch wirklich gute Spieler, so stiftet doch das Kritisiren während des Spieles mehr Übles als Gutes, weil es den Anfänger aus der Fassung bringt.

72.

Es ist selten gut, das Stechen zu refüsiren, wenn unser Partner ein guter Spieler ist, und sich

sichtlich vorgenommen hat, uns dazu zu nöthigen; ist er ein schlechter Spieler, so haben wir uns nur nach unsern eigenen Karten zu richten.

73.

Wenn man Aß, König und noch zwey Atouts hat, und der Partner davon anspielt, so sichere man dreymahl herum Atout; spielt er aber, rücksichtlich der Force, die man ihm zu erkennen gegeben hat, einen Neuner oder sonst eine zweydeutige Karte, so lasse man ihn in diesem Falle das erste Mahl gehen, dadurch wird man nach drey Atout-Stichen in der Hand seyn; ein sehr bedeutender Vortheil.

74.

Oft heischt die Art der Strafanwendung für eine Renonce aus Irrthum Überlegung. Wenn die renoncirende Partey sieben Stiche hat, so erhellt aus einigem Nachdenken, daß die Gegner sich von diesen Stichen drey zueignen werden. Denn legten sie drey Points in ihrer Marke an, so ließen sie immer jener den Trick; wenn aber die renoncirende Partey mit acht Points auf der Marke ist, thut der Gegner besser, drey Points zu markiren, weil der Stich den ersten auf neun läßt, ein in jeder Rücksicht schlimmeres Point als acht. In den andern Fällen darf man nur berechnen, auf welchem Point die beyderseitigen Marken nach jeder Art der Strafanwendung kommen werden, man wird dann sogleich einsehen, welche die vortheilhafteste sey. Nur verliere man nie die wesentlichsten Points des Spieles aus

dem Gesichte, das heißt: man suche immer fünf und acht selbst zu markiren, oder doch wenigstens die Gegner zu hindern, sich sie anlegen zu können.

75.

Mit Aß, Dame und dem Zehner in der Farbe, die der Gegner zur Rechten spielt, gebe man den Zehner auf.

76.

Wenn unser Gegner zur Linken sich weigert, eine gewinnende Karte zu stechen, aus Furcht von unserem Partner überstochen zu werden, und eine niedere Karte wegwirft, so spiele man diese Farbe, der er sich entledigt, wenn man die Carte-Roi darin hat, ehe man in jener gestochenen Farbe fortfährt.

77.

Wenn alle Atouts heraus sind, und man die Carte-Roi von der Farbe des Gegners hat, so hüte man sich, sie zu spielen, sondern bringe vielmehr die eigene; eben so, wenn man noch den dreyzehnten Atout hätte.

78.

Wenn A, der Gegner zur Rechten, eine Karte spielt, und sein Partner C, den Buben oder die Dame darauf gibt, so gewinnt unser Partner mit dem Könige. — Wenn A noch eine niedrige Karte dieser Farbe spielt, so gebe man den Zehner zu, wenn man ihn hat; denn es ist wahrscheinlich, daß man bey diesem Benehmen die Carte-Roi im Spiele unsers Partners in der Hand behält, und man den Gegner hindert, die zweyte bessere Karte zu machen.

79.

Wenn man wenig Atouts hat, so bilde man sich eine Schutzwehr in den Farben der Gegner; ist man aber stark in Atouts, so entledige man sich auf alle Fälle baldigst der Farben, von denen man die Force beym Partner vermuthet.

80.

Wenn der Gegner zur Linken den König spielt, um sich die Finesse des Bubens zu verschaffen, und die Hand an uns kommt, wir die Dame und noch ein Blatt dieser Farbe haben, so ist begreiflich, daß die Finesse gelingen werde. In diesem Falle spiele man die niedere Karte, um sein Spiel zu hintertreiben; dieß wird ihn zuverlässig hindern den Impaß zu wagen, wenn es auch ursprünglich seine Absicht gewesen wäre.

81.

Wenn unser Partner ein schwaches Spiel zu erkennen gibt, so forcire man es, man mag nun ohnehin dazu berechtiget seyn oder nicht, gleich viel.

82.

Wenn wir auf dem Point von vier oder neun stehen, unsere Gegner aber, obschon sie acht haben, nicht rufen, und wir kein Honneur haben, so ist es ganz klar, daß unser Partner deren wenigstens zwey habe; haben wir aber eins, so hat er wenigstens auch eins. Wenn beyde Parteyen auf acht stehen, und weder die eine noch die andere ruft, so muß jeder ein Honneur haben.

Einige Überlegung wird den Anfänger leiten, von selbst aus diesen Angaben Nutzen zu schöpfen.

83.

Wenn unser Partner ein Blatt von einer Farbe spielt, in der wir die beste und die dritte Karte haben, unser Gegner zur Rechten aber die vierte zugibt, folglich nur die zweyte unbekannt bleibt, so ist es zwar eine allgemein angenommene, aber irrige Meinung, daß der Ausschlag beym Finesse-Spielen gleich sey; aber hier wird die Berechnung zeigen, daß, wie der letzte Spieler eine Karte mehr als sein Partner hat, es das günstige Verhältniß ist, als wenn dieser vierte das Blatt hat, von dem die Rede ist. Mit drey Karten wird die Berechnung der Wahrscheinlichkeit gegen die Finesse seyn, wie drey zu zwey.

84.

Mittelmäßige Spieler haben gewöhnlich einen entschiedenen Widerwillen, ihren besten Atout anzuwenden, wenn er auch der einzige in ihrer Hand ist. Da sie ihn nicht verlieren, damit aber auch nicht mehr als einen Stich machen können, denken sie, daß es ganz gleichgültig seyn müsse, wann dieser Stich gemacht werde; das ist aber ein gefährlicher Irrthum. Wenn der Gegner seine Force-Farbe anspielt, so steche man lieber unmittelbar, als daß man dem Partner des Gegners Gelegenheit gibt, seine verlierenden Karten wegzuwerfen. Jedoch verfalle man nicht auf entgegen gesetzte Extreme, und

steche nicht mit dem besten Atout, während man noch kleine in der Hand hat, aus Furcht überstochen zu werden. Dieß ist ein feinerer Theil des Spieles, den man nur durch eine große Praxis und gründliche Beurtheilung einsehen lernt.

85.

Oft ist der Fall, daß unser Partner Gelegenheit hat, seine Force-Farbe durch Renonciren einer Invite anzuzeigen. Hat man in dieser Farbe einen Singleton, so spiele man ihn eher, als jenen zu forciren, so groß auch unsere Force in Atouts wäre, weil dieß das Mittel ist, eine Navette heraus zu bringen; es ist beynahe immer vortheilhaft, sogar dann, wenn der zweyte Spieler sein Aß vorsetzte, um es zu verhindern, und hat noch obendrein den großen Nutzen, die Farbe unsers Partners zu befestigen.

86.

A hat das Aß, den Buben, den Zehner und eine kleine Karte in der von seinem Gegner zur Rechten gespielten Farbe. Was soll er zugeben? — Den Zehner, wenn es ein Atout ist, in den andern Farben die niedern Blätter. Aus diesem Grunde wird ein guter Spieler in Atout, mit König, Dame u. s. w. die niedrigste Karte spielen, in den andern Farben den König; in dem letzten Falle muß natürlich ein Honneur hinter uns seyn, und es befinde sich nun in was immer für einer Hand, so kann es keineswegs taugen, den Zehner zu spielen, statt die drey beysammen zu behalten, und dadurch unsern

Gegner in die Unmöglichkeit zu versetzen, einen Stich in der Farbe zu machen.

87.

Obschon es gewiß mehr nach den Regeln seyn mag, die Invite, sie geschehe nun vom Gegner oder unserm Partner, mit der niedrigsten Karte einer Sequenz *) zu nehmen, so will ich doch rathen, sich nach Umständen von diesem Grundsatze zu entfernen. So wie es den größten Vortheil gewährt, unserm Partner alle nur mögliche Kenntniß sowohl seines Spieles, als auch des unsrigen zu geben: eben so nützlich ist es oft, unsere Gegner in ihren Farben zu täuschen. Dieß wird zwar auch von Zeit zu Zeit unsern Partner irre führen, allein, wenn es mit Unterschied ausgeübt wird, so bin ich der Meinung, daß man davon mehr gute als schlimme Wirkungen zu erwarten habe.

Es gibt auch andere Lagen, in denen es sehr nöthig ist, den Gegner zu täuschen. A, der letzte Spieler, hat eine Terz major und einen kleinen Atout, eine Terz major mit noch zwey Karten in einer andern Farbe, den König und eine kleine Karte in der dritten, mit Dame oder Bube und einem andern Blatte in der vierten, von der sein Gegner das Aß spielt. Es ist für A so wesentlich, in die Hand zu kommen, ohne forcirt zu werden, daß er die Dame als das wahrscheinlichste Mittel, seinen Geg-

*) Wie es im Artikel 52 gesagt ist.

ner zu verleiten, die Invite zu ändern, ohne bedenkliches Zaudern zuwirft. Allein diese Art zu spielen muß auf wichtige Gelegenheiten vorbehalten werden; in Fällen, in welchen man sich der Gefahr aussetzte, durch Wiederholung sein Spiel zu verrathen, darf man sie nicht anwenden.

88.

Es ist bisweilen in den letzten drey Karten der Fall, daß der Spieler den niedrigsten Atout, Aß, Dame oder irgend eine Tenace in einer anderen Farbe hat. Unter diesen Umständen wird der Spieler den Atout ausschlagen müssen, um den Gegner in die Hand kommen zu lassen, wodurch er die Tenace sichert. So einleuchtend dieß auch ist, wenn man ein wenig darüber nachdenkt, so können sich Anfänger doch nicht recht daran gewöhnen.

89.

Den Anfängern wird es schwer, zwischen gewählten und gezwungenen Inviten einen Unterschied zu treffen. Wenn ein Spieler seine ursprüngliche Farbe wechselt, so spielt er gewöhnlich seine höchste Karte von einer andern Farbe, um seinem Partner den Vortheil einer Finesse zu verschaffen. In diesem Falle läßt sich nichts weiter thun, als die Carte-Roi, die Tenace u. s. w. zu bewahren, und darauf nicht wieder anspielen, wie bey einer ursprünglichen Invite.

90.

Es ist dem Anfänger nichts nöthiger zu erklären, als was man gewöhnlich die Neben-Intrigue (Intri-

gue secondaire) nennt, weil dieß ein beständiges Mittel ist, dessen sich geübte Spieler gegen den Unerfahrnen mit Vortheil bedienen. Mit andern Worten heißt es: auf die Invite unsers Gegners zur Linken die niedrigste Karte von der Farbe zurück spielen, wenn wir auch die höchste in der Hand hätten; die Absicht ist, die dritte Hauptkarte unsern Partner machen zu lassen, wenn er sie hat, und dabey die Carte-Roi in unserer Hand zu behalten.

91.

Um eine ausgedehntere Erklärung des vorhergehenden Artikels zu geben, nehmen wir an: D, der vierte Spieler, hat das Aß und den König von der Invite des A, seines Gegners zur Linken; um die Intrigue zu spielen, macht D den Stich mit dem Aß, und spielt eine kleine Karte nach, die allgemein reussiren wird, wenn A, der Invitirte, nicht die zweyte oder dritte in seinem eigenen Spiele hat. Wenn man auf den König u. s. w. invitirt, und der Gegner zur Rechten spielt nach, so bleibt, wenn er mit dem Zehner oder dem Buben den Stich genommen hat, nichts anders übrig, als den König einzusetzen.

92.

Nachfolgende Stellung biethet ein anderes Beyspiel der Neben-Intrigue dar: A bleibt mit der ersten, der dritten und der vierten Karte einer Farbe, von der er bey seinem Gegner zur Linken das zweyte Blatt besetzt zu vermuthen Ursache hat. Die vierte

Karte angespielt, ist schon oft durchgegangen, und A macht alle Stiche in seiner Farbe.

Diese Weise ist allemahl gut in Atout zu spielen, hat man aber deren wenige, so thut man gewöhnlich am besten, seine zuverlässigen Stiche so pünctlich zu machen, als man kann; denn wenn man nicht seinen Theil Atouts hat, so muß irgend einer deren mehrere haben, und folglich in einer Farbe schwach seyn, die zuverlässig die ist, in der man selbst die größte Force hat.

93.

Die Carte retournée behalte man, wenn der Partner die Atouts spielt, so lange als nur möglich in der Hand; ist es aber der Gegner, der sie spielt, so thue man gerade das Gegentheil. Nehmen wir für den ersten Fall den Achter tourné an; hat man dabey den Neuner, so werfe man diesen; im zweyten Falle werfe man den Achter, den man umschlug, obschon man den Siebner oder Sechser in der Hand hätte.

94.

Wenn die Vorhand an unserm Partner ist, und wir rufen, ehe er ausspielt, so fordert ihn dieß auf, wenn er kein Honneur habe, seinen besten Atout auszuschlagen *).

---

*) Dieser Artikel bezieht sich auf den in England sehr wohl eingeführten Gebrauch, daß, wer immer zwey Honneurs in der Hand hat, und wäre er auch der vierte Spieler, so bald er sie wahrnimmt, rufen kann, wenn er sie für vortheilhaft erachtet.

95.

Obschon nach den strengen Gesetzen des Whist-Spieles alle Worte und Geberden untersagt sind, so werden jene Gesetze dessen ungeachtet, wie alle andere die nicht ernstlich strafbar sind, beständig verletzt. Es gibt in der That sehr wenig Spieler, die nicht auf eine gewisse Art die Stärke ihres Spieles entdecken ließen, oder nicht Billigung oder Tadel über das ihres Partners ausdrückten. Da es überdieß oft der übertretenden Partey einen wesentlichen Vortheil gewährt, so ist es wohl ganz billig für die Gegner, dasselbe zu thun. Von einer andern Seite, aber wird eine aufmerksame, stillschweigende Beobachtung dieses ungeregelten Benehmens des Gegners nicht selten eine genaue Kenntniß seines Spieles darbiethen, und uns in den Stand setzen, mit vielleicht mehr Vortheil zu spielen, als bey der strengsten Beobachtung des Gesetzes Nro 25. (Siehe Whist-Gesetze zu Anfang.)

96.

Obschon die Tenace oder der Vortheil der Stellung nicht zu einer Gewißheit, wie beym Picket, gebracht werden kann, und es oft nöthig wird, sie zuverlässigern Vortheilen aufzuopfern, so kann man dessen ungeachtet kein guter Whist-Spieler seyn, wenn man sich nicht darauf versteht. Der Grundsatz ist einfach, aber die Verbindungen sind sehr verschieden. Man begreift hinlänglich, daß, wenn A Aß, Dame und eine niedere Karte von einer Farbe hat, von

der B König, Bube und eine andere hat, A in der Tenace bleibt, und zwey Stiche macht, sobald er die kleine Karte ausspielt, statt daß, wenn er das Aß ausspielte, er nur einen bekam, und die Tenace opferte. Wenn aber B am Spielen ist, so hat er keine Tenace, er mag auch eine Karte spielen, welche er immer wolle, ein Stich muß ihm werden, aber weiter macht er keinen. Dieses leichte Beyspiel, gehörig ergründet, wird den Spieler in den Stand setzen, es mit einiger Praxis den verwickelter scheinenden Stellungen anzupassen.

97.

Die nachfolgenden, nicht selten eintretenden Fälle werden es noch deutlicher machen. A hat die Vorhand, und ist mit vier Karten, nähmlich der zweyten und vierten in Atout, dem Aß und einem niedern Blatt, das noch nicht gespielt war, besetzt; neun Atouts sind bereits heraus; B, sein Gegner zur Linken, hat die erste und dritte Atout-Karte, den König und ein kleines Blatt von der Farbe, in der A das Aß ausspielt. Nun frägt es sich, welche Karte soll B zuwerfen? — Den König, wodurch er die gleiche Wahrscheinlichkeit für sich hat, eben so gut drey Stiche zu machen, als zwey; behält er aber den König, so kann er deren durchaus nicht drey erhalten.

Wenn man die Karten vor sich legen will, so wird man sich überzeugen, daß, wenn D, der Partner von B, eine bessere Karte hat als C, der Part-

ner von A, er A hindere, einen oder den andern seiner Atouts anzubringen, die er aber gemacht hätte, wenn B den König behielt.

98.

A hat drey Karten von einer Farbe, die bis zuletzt bleibt, und die einzige ist, die noch nicht gespielt wurde: er hat darin den König, die Dame und den Zehner; B hat das Aß, den Buben und eine andere; A spielt den König aus: nimmt ihn B, so verliert er die Tenace und gewinnt nicht mehr als einen Stich, statt, wenn er ihn nicht nimmt, das deßhalb zurückgehaltene Aß und den Buben zu machen.

99.

A hat das Aß, den Buben und den Zehner einer Farbe, die sein Gegner spielt. Frage: Welche soll er zuwerfen? Antwort: Den Zehner, zumahl wenn es eine gezwungene Invite ist; er wird dadurch zuverlässig zwey Stiche machen. Warf er das Aß zu, und sein Partner hatte kein Honneur in seiner Farbe, so kam er aus der Tenace, und konnte nur einen machen.

100.

Es ist hinreichend, die Tenace gegen den Gegner zur Rechten zu behaupten, aber schwer, dasselbe gegen den zur Linken ohne eine große Gewandtheit zu thun.

101.

Um zu erklären, was man mit den Worten:

»auf wichtige Points spielen,« sagen wolle, lege man folgendes Spiel vor sich: A hat die zwey kleinsten Atouts und zwey Karten, mit denen er stechen muß und dann in die Vorhand kommt. Es ist offenbar, daß zwey bessere Atouts noch in der Hand der Gegner sind, nur läßt sich nicht bestimmen, ob sie in einer Hand oder vertheilt stehen; neun Karten sind bereits heraus. Frage: Was soll A spielen? Antwort: Das läßt sich nur durch den Stand der Marke bestimmen, der allein entscheiden kann, ob man zwey Stiche gegen einen wagen solle, oder nicht. Die mindeste Aufmerksamkeit wird den Spieler überzeugen, daß, wenn die Marke noch nicht hoch vorgerückt ist, es sehr zur Unzeit wäre, Atout zu spielen, weil er ganz offenbar zwey Stiche wagt, die er durch das Anspielen einer Force-Karte machen könnte. Aber angenommen, daß A auf dem Point von sieben stände, und schon sechs Stiche gemacht hätte, so muß er um so eher wagen Atout zu spielen, weil, wenn die Atouts vertheilt sind, er drey Points macht, und die Parthie gewinnt; sind sie aber auch nicht vertheilt, und macht er keinen Stich, so bleibt er doch auf sieben Points stehen, was der Gewißheit, deren neun zu bekommen, vorzuziehen ist. Wenn aber der Gegner auf dem Point von neun wäre, muß man sich wohl hüten, Trumpf zu schlagen, weil, sobald man dabey den Stich riskirt, man auch die Parthie verlieren kann.

Diese Art zu folgern wird dem Anfänger im

Allgemeinen zeigen, wo und warum Finessen anwendbar sind oder nicht, denn obschon sie, im Ganzen genommen, immer gut sind, so gibt es doch kaum eine, die nicht die verschiedenen Stellungen der Marke und der Hand gefährlich machen könnten; ungeachtet sie sich rechtfertigen ließe.

102.

Folgender kritische Fall entschied eine der wichtigsten Parthien, die je gespielt wurden; man empfiehlt daher, selbst geübteren Personen, ihn mit aller Aufmerksamkeit zu lesen.

Die Spieler standen insgesammt auf neun, A hatte sechs Stiche, den Buben mit einem kleinen Atout, ferner zwey Careaux in der Hand, und war am Ausspielen. B, sein Gegner zur Linken, mit der Dame den Trumpf-Zehner und zwey Treffles. C, der Partner von A, hatte zwey kleine Atouts und zwey Careaux. D, der letzte Spieler, das Aß und einen kleinen Atout, ein Treffle und ein Coeur. A spielt ein Careau an, das, weil es von B nicht gestochen wurde, sein Partner D nehmen mußte. Frage: Wie soll D spielen, um sich in den Stand zu setzen, diesen Stich und den Trick zu gewinnen? Antwort: Da D sieht, daß dieß nicht möglich sey, außer sein Partner hätte einen der beyden besseren Atouts, oder gar den ersten und dritten Atout, mit denen er einen glücklichen Impaß machte, entschließt er sich mit dem Aß zu stechen, spielt den kleinen Atout nach, und gewinnt richtig die Parthie.

NB. In einem andern Verhältnisse des Spieles ließe sich dieß nicht billigen, weil mehr Wahrscheinlichkeit vorhanden ist, auf diese Art den Stich zu verlieren, als ihn zu gewinnen.

103.

Ich hoffe, daß ein aufmerksames Lesen dieser Grundsätze mit etwas Praxis verbunden, wie ich schon empfohlen habe, einen Anfänger in den Stand setzen werde, an einem schönen Spiele Theil zu nehmen. Die Schwierigkeit des Spieles beruhet nicht allein auf guten Karten, denn die Aß und die Könige werden allemahl Stiche machen, und kein Mensch kann den Buben mit dem Zehner nehmen; es gibt aber Maßregeln im Spiele, die oft geltend gemacht wurden, wo gewandte Spieler gewinnen, während die Stümper die Points verlieren, außer ihre Karten wären sehr stark; dieß ist eben die Art, mit mittelmäßigen den Erfolg zu erzwingen. Mit Aß oder König und drey andern Atouts, einer Terz-Major, mit einigen in einer andern Farbe und einem zuverlässigen Stiche in der dritten, wird zum Beyspiele der Plan des Spielers seyn, entweder mit dem letzten oder dem vorletzten Atout und der Hand zu bleiben; um diesen Entwurf auszuführen, wird er den zweyten Stich nicht mit dem höheren Atout nehmen dürfen, sondern ihn für den dritten zurückhalten müssen, dann kann ihn nichts, als fünf Atout in einer Hand, mit Zuverlässigkeit hindern, seine starke Farbe anzubringen, weil er den besten

Atout forcirt, und der dreyzehnte ihn noch in seine Farbe zurückführt. Dieß wäre unmöglich, wenn er nicht nach der dritten Atout-Tour die Hand hätte.

104.

Da diese Regel äußerst wichtig ist, wollen wir sie durch nachfolgende Beyspiele, die oft vorkommen, einleuchtender machen.

1) A hat das Aß und drey Atouts, eine starke Farbe mit einer Terz-Major an der Spitze, einen zuverlässigen Stich in einer dritten Farbe, und die Hand. Was soll er spielen? — Einen Atout; wenn ihn aber sein Partner nimmt, und Atout zurückspielt, so darf A nicht das Aß vorsetzen, sondern den Stich den Gegner machen lassen.

Sobald A oder sein Partner die Hand erhält, muß er ohne Weiteres einen Atout spielen; wird der Stich durch A genommen, so bleibt dieser mit der Hand und einem Atout, aber nicht dem besten, da die Atouts nicht gleich vertheilt sind. Spielt A seine Force-Farbe, so nöthigt er den Gegner, mit seinem besten Atout zu stechen; dann wird der in A Hand gebliebene Atout der Hauptstecher; nun spielt man ihn aus, und hält dadurch zugleich die Force-Farben der Gegner auf.

NB. Wenn das Aß auf das zweyte Mahl Atoutspielen geworfen wurde, so war A forcirt und seine Force-Farbe ganz unnütz.

2) A, mit einem ungefähr ähnlichen Spiele, hat Aß, König und zwey Atouts. Wenn die Geg-

ner, Trumpf schlagen, so darf er den ersten Stich nicht nehmen, wenn er auch der letzte wäre; dadurch behält er noch nach der zweyten Tour den besten Atout zurück, für die dritte und seine Force-Farbe regiert das Spiel, außer, wenn sich gleich vom Anfange fünf Atouts in einer Hand befinden.

3) Nach eben diesem Grundsatze nehme man mit Aß, Dame und zwey kleinen Atouts nicht den zur Linken ausgespielten Buben, sondern warte, bis Atout zum zweyten Mahle gebracht wird.

Da nachstehende oder doch ähnliche Fälle sehr oft vorkommen, empfehle ich sie dem aufmerksamen Leser, und angehenden Spielern, die bereits das, was ich das A, B, C des Spieles nannte, zu begreifen anfangen, und sich eine stufenweise steigende Kenntniß dieses Spieles zu verschaffen wünschen.

Ich kann nicht oft genug wiederholen, daß alle Combinationen des Whists auf sehr einfachen und deutlichen Grundsätzen beruhen; aber eben dieselbe Regel, die bey den obern Karten sehr einleuchtend erscheint, bedarf viel Nachdenken, um sie richtig auch auf die unteren anzuwenden. Es wird selten einen Spieler geben, der, wenn er Aß, König und Bube von der Farbe hätte, in der sein Gegner zur Rechten beym zweyten Mahle die Dame ausspielte, nicht den König darauf gäbe, und auf die nächste Tour wartete, seinen Buben zu finessiren; aber mit Aß, Dame und dem Zehner, wenn der Bube von dem Gegner zur Rechten angespielt wird, mag sich

derselbe Spieler nicht überzeugen, daß sein wahres Spiel, wenn er Atout spielt, die Dame seyn müsse; ein und derselbe Grundsatz leitet die Spieler bey dieser, wie bey jener Gelegenheit, und so auch vom Anfange bist zum Ende der Farbe.

Es geschieht sehr häufig, daß der Gegner zur Rechten, wenn er die Invite seines Partners mit dem Aß oder dem Könige genommen hat, den Buben gleich nachspielt; in diesem Falle gehe man nicht mit der Dame darein, weil das Gelingen sehr unzuverlässig ist; aber bey allen diesen Veranlassungen verrathe man nicht die mindeste Unentschlossenheit, weil diese den gewandten Spieler allemahl anreizt, sie für die Finesse zu benützen.

Auch ist es sehr oft der Fall, daß, wenn man mit sechs Atouts in der Hand invitirt hat, man nach einer zweyten Tour mit drey oder vier Atouts bleibt, deren bester jedoch in der Hand des Gegners ist: unter diesen Umständen spiele man einen kleinen Atout, was einen doppelten Vortheil hat, für's Erste: zu verhindern, daß die Farbe unsers Partners nicht aufgehalten werde, und für's Zweyte, sich selbst in die Tenace für die Farbe zu setzen, die unser Gegner allenfalls bringen könnte. — Dieß wird mutatis mutandis zeigen, daß es schlecht gespielt sey, den besten Atout vorzusetzen, und die andern in der Hand eines der Gegner zu lassen, da seine Aufbewahrung sehr nützlich seyn kann, um eine Farbe aufzuhalten, während er, wenn man ihn spielt, zu nichts dient.

A ist mit dem besten Atout (voraus gesetzt dem Zehner), einem andern kleinen und einigen verlierenden Karten geblieben; C, sein Partner, hat zuverlässig den zweyten höchsten Atout, den Neuner, und einige gewinnende Karten; die Gegner haben einen kleinen Atout, und die gewinnenden Karten der beyden Farben. A ist genöthigt zu stechen, was soll er spielen? A muß mit seinem besten Atout stechen, und sogleich den kleinen nachspielen, wodurch sein Partner in den Stand gesetzt wird, seine gewinnenden Karten zu machen, und jenen der Gegner allen Werth zu benehmen.

Diese Spiel-Manier wird auch oft anwendbar seyn, wenn es sogar nicht gewiß ist, daß die zweyte Trumpf-Karte in der Hand unsers Partners sey, aber einen so schwierigen Umstand wird nur der vollkommene Spieler zu unterscheiden wissen.

Es gibt einige Fälle, in denen gute Spieler verschiedener Meinung sind. Einige derselben spielen mit Kühnheit, andere mit einer schüchternen Zurückhaltung; jene geben beym zweyten Mahle gewöhnlich den König zu, diese selten. Man kann in solchen Fällen auf die eine oder die andere Art spielen, ohne einen Fehler zu begehen; aber das, worüber alle guten Spieler eine und dieselbe Ansicht haben, muß als allgemeiner Grundsatz gelten. Zum Beyspiel: Ein guter Spieler gibt nie eine Dame, einen Buben oder einen Zehner, als Zweyter auf die Invite seines Gegners zur Rechten, folglich muß man sich sorgfältig hüten, es in allen diesen Fällen zu thun.

105.

Der Besitz des letzten Atouts ist der größte Vortheil in dem Spiele eines guten Spielers. A hat den dreyzehnten Atout, mit dem Aß und vier kleinen Karten einer noch nicht gebrachten Farbe, von der der Gegner den König und die Dame ausspielt. Weil A beyde gehen läßt, macht er drey Stiche in der Farbe; hätte er aber den König genommen, so würde er darin unmöglich mehr als einen haben machen können.

106.

Wenn es in der Wahl steht, auf acht oder auf neun zu kommen, so ist es immer wesentlich, das erste dieser Points zu nehmen.

107.

Man beobachte sorgfältig die vom Anfange von jedem Spieler zugeworfenen Karten, die Hand sey am Partner oder am Gegner. Ist sie an dem ersten, so gehe die Absicht allemahl dahin, das Spiel seines Partners zu dirigiren, beym Gegner aber, ihn zu täuschen, und ihn zum Spielen der Force-Farbe zu verleiten.

108.

Man muß sich nicht nur eines jeden Mittels bedienen, um die Tenace oder den Vortheil der Position zu behaupten, sobald man weiß, daß die gewinnenden Karten zwischen uns und unserem Gegner stehen, sondern auch so viel, als möglich, sie bey unserem Partner schonen; man behalte nur immer leb-

haft vor Augen, daß, wenn wir selbst oder der Partner spielen, es ein Vortheil für den Gegner sey. Es geschieht oft, daß man, wenn man als Letzter den Stich des Partners nimmt, diesen Zweck erreicht. A hat den König, den Buben, oder eine andere zweyte und vierte Karte, mit einem kleinen Blatte in einer Farbe, von der B, sein Gegner zur Linken, die erste, die dritte und eine andere mit der Hand hat. Wenn A die kleine Karte spielt, nimmt sie B, sein Gegner, wir aber D, als letzter Spieler, müssen sie, wo möglich, auf unsern Partner nehmen. Dadurch verhindern wir A einen Stich zu machen, den er bekommen hätte, wenn B in der Hand geblieben wäre.

109.

Zu den bewährtesten Grundsätzen, von denen ich versucht habe, zu zeigen, unter welchen Umständen man sich von ihnen entfernen dürfe, gehört auch der, welcher das Invitiren mit Singletons verbiethet, ohne die dazu unumgänglich nöthige Force in Atouts zu haben, durch die sich allein diese Manier zu spielen entschuldigen läßt. Ich will die Gründe angeben, welche auf meine Meinung zu Gunsten dieses Verfahrens wirken, verglichen mit den allgemein gegen dasselbe angeführten, und es dem Leser überlassen, sich für das Eine oder das Andere zu bestimmen. Man macht zwey Haupteinwendungen gegen das Spiel des Singleton, die eintreffen können, und wirklich auch oft eintreffen. Die erste, daß, wenn

unser Partner als Zweyter in der Farbe den König hat, und das Aß hinter ihm zur Linken steht, er ihn verliert, was nicht geschehen würde, wenn die Invite von unserem Gegner käme. Die zweyte und wesentlichste ist, daß, wenn unser Partner den Stich macht, er in der Voraussetzung, unsere Invite sey unsere Force-Farbe, Atout schlagen könne, oder die Gegner selbst dieß thun möchten, indem sie unsere Absicht muthmaßen; aber von der andern Seite hat die Behauptung der Tenace in den beyden andern Farben, die wir annehmen wollen, gewisse und dauernde Vortheile, besonders den, zuverlässig unsere kleinen Atouts zu machen, die man sonst nicht sichern konnte. Zum Beyspiel: A hat vier kleine Atous; Aß, Dame u. s. w. in einer zweyten Farbe; König und Buben u. s. w. in einer dr,tten, und ein einzelnes Blatt von der vierten. In dieser Gattung von Spielen, glaube ich, wird die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens durch das Ausspielen der einzelnen Karte größer seyn, als die des Verlierens. Ich berufe mich hierin auf die, welche die Gewohnheit haben, dem Whist zuzusehen, ob nicht oft die Spieler, welche auf das genaueste den alten Grundsätzen der Hoyle'schen Schule folgen, nachdem die Parthie verloren ist, zu beweisen suchen, daß dieß nicht geschehen sollte, und sie nur durch die schlechte, nie aber durch die gute Spielmanier ihres Gegners besiegt wurden. Ich empfehle jedoch keineswegs im Allgemeinen Singletons zu spielen, am we-

nigsten, wenn man nicht sehr stark in Atouts wäre; aber mit den Spielen, wie ich anführen werde, bin ich überzeugt, daß man sie mit einem sehr großen, wenn auch ungewissen Vortheile, machen werde. Es mag hier an seinem Platze seyn, dem Leser anzuzeigen, daß der größere Theil der Hoyle'schen Grundsätze, während jener Zeit, die man noch die Kindheit des Whists nennen kann, gesammlt wurden, und er selbst, weit entfernt in diesem Spiele glänzen zu können, nicht einmahl im Stande wäre, sich gegenwärtig neben Spieler des zweyten Ranges zu setzen.

Ich beschließe diese Lehrsätze mit einer kurzen Wiederholung des Wesentlichsten, um es dem Gedächtnisse der Leser noch besser einzuprägen.

1) Man muß wohl überzeugt seyn, daß, wenn man die Invite nicht versteht, die Art Sequenzen zu spielen, nicht kennt, und nicht aufmerksam die zugeworfenen Karten beobachtet, es eben so unmöglich sey, Fortschritte in der Kenntniß des Whists zu machen, als buchstabieren zu lernen, ohne das A, B, C zu kennen.

2) Man muß sich gewöhnen, nach der Ähnlichkeit zu urtheilen; dieß wird lehren, nach den Umständen die Art des Spieles zu ändern, und zugleich zeigen, daß eine Spielmanier in diesen Verhältnissen sehr gut, in andern aber die schlechteste seyn könne. Es ist nichts Seltenes, gute Spieler die Parthie wagen zu sehen, bloß um den Beyfall der unwis-

senden Zuschauer zu ernten; ein erbärmlicher Ehrgeiz, vor dem man sich nicht genug bewahren kann. Man vermeide aber auch das entgegen gesetzte Extrem, den Fehler der alten Schule und mehrerer Nachahmer aus der neuen. Diese Menschen wollen nie eine Tenace oder einen sichern Stich opfern, wenn sie auch die Gewißheit hätten, dadurch mehrere zu machen; sie gleichen den Fechtern, die zwar gut pariren, aber nicht anzugreifen wissen. Kein Spieler dieser Art wird sich je auszeichnen können, wenn er auch die Mittelmäßigkeit erreicht.

Auch guten Spielern muß ich meinen Rath wiederholen, ihr Spiel nach den Spielern, mit denen sie es zu thun haben, zu ändern, und nicht zu vergessen, daß, sprächen sie auch französisch wie Voltaire, es unter Leuten, die diese Sprache nicht kennen, vergebens wäre.

# Vom Spiele der Inviten
## nach Matthews.

1.

Die besten Inviten geschehen von Sequenzen von drey oder mehreren Karten; man spiele davon die höchste, auf die Invite des Partners gebe man die niedrigste, auf die des Gegners die höchste. Bey einer Terz vom Könige, und mehreren andern fange man mit dem Buben an.

2.

Mit Aß, König, Bube und drey kleinen Atouts spiele man das Aß und den König, mit nur zweyen spiele man den König, und warte, um den Buben zu finessiren. In den andern Farben warte man ohne große Force in Atouts, oder mit der Hoffnung, ein wesentliches Point zu markiren, nicht um zu finessiren.

3.

Mit Aß, König und fünf andern spiele man das Aß in allen Farben; mit vieren oder weniger die niedrigste, wenn es in Atout ist; in den andern Farben immer das Aß, außer man wüßte, daß alle Atouts bey uns und dem Partner stehen, in diesem Falle spiele man eine kleine Karte.

4.

Mit Aß, Dame, Bube u. s. w. spiele man das Aß in allen Farben; mit Aß, Dame, Zehner und einigen andern in Atout, eine kleine. Wenn man

aber von einer Farbe drey Karten hat, so spiele man das Aß, außer man wäre sehr stark in Atouts.

5.

Mit Aß, Bube und einigen kleinen Karten in Atout spiele man die niedrigste; in den andern Farben, wenn man mehr als drey darin hat, das Aß, außer man wäre sehr stark in Atouts.

6.

Mit Aß und vier kleinen Atouts spiele man den kleinsten; hat man vier Karten oder mehr in den andern Farben, und ist nicht stark in Atouts, so spiele man das Aß. Es ist gebräuchlich, daß man mit Aß und einer andern das Aß spielt. Dieß ist gut, wenn man Ursache zu glauben hat, daß es die Farbe unsers Partners sey, sonst invitire man lieber mit der kleinen Karte.

7.

Mit König, Dame, Zehner u. s. w. spiele man in allen Farben den König, aber wenn er durchgeht, setze man die Invite nicht fort, wie, wenn man gewiß wäre, daß das Aß in der Hand unsers Partners stehe, denn oft hält es der Gegner versteckt; man ändere aber die Invite, und warte auf das Wiederanspielen des Partners, um mit dem Zehner zu finessiren, wenn man es für nöthig erachtet.

8.

Mit König, Dame und fünf andern, spiele man in allen Farben den König; mit vier oder weniger Atouts, den niedrigsten; in den andern Farben allezeit den König, außer man hätte die beyden

einzigen übrigen Atouts, dann kann man eine kleine Karte spielen.

9.

Mit König, Bube, Zehner u. s. w. spiele man in allen Farben den Zehner; mit König, Bube und zwey oder mehreren kleinen Karten, die niedrigste.

Mit König, Bube und einer kleinen Karte darf man nicht invitiren, außer es wäre zuverlässig die Farbe unsers Partners; in diesem Falle spiele man König und Bube, ohne Besinnen.

10.

Mit Dame, Bube, Neuner und andern spiele man die Dame; mit Dame, Bube und einer andern, die Dame; mit Dame, Bube und zwey andern, die niedrigste; mit Dame, Zehner und zwey andern, die niedrigste; mit der Dame und drey kleinen, die niedrigste; mit Dame oder Buben und nur zwey kleinen spiele man die Dame oder den Buben.

Das Wiederkehren der Karte verursacht bisweilen eine Abweichung von diesen Regeln. A hat Aß oder König mit einer untern Sequenz vom Zehner in der Farbe, in der sein Gegner zur Linken den Buben oder die Dame bringt. A sollte den Zehner spielen; wenn die Dame oder der Bube heraus ist, hat man eine Finesse auf das Wiederkommen mit dem Neuner; ist dem nicht so, wird der Partner mit einem Honneur sie gehen lassen. Das Eine wie das Andere ist vortheilhaft.

# Whist-Gesetze,

wie sie in den Spielsälen Englands beobachtet werden, gesammelt von M C. Pigot, und zum Theil erläutert von dem Herausgeber.

## Vom Geben.

Wenn eine Karte während des Gebens umgewendet wird, hat die entgegen gesetzte Partey das Recht zu verlangen, daß neu gegeben werde; fiel das Blatt aber aus Versehen der Gegner um, so steht es in dem Belieben des Gebers.

Wenn sich eine Karte im Spiele selbst umgewendet findet, darf man sich nicht erlauben, sie wieder umzukehren, sondern es muß zum zweyten Mahle gegeben werden, außer die umgewendete Karte wäre die letzte, in welchem Falle das Geben gut ist.

Jeder Spieler hat genaue Acht zu haben, ob ihm auch 13 Karten gegeben wurden; geschähe es, daß Einer nur zwölf hätte, und er es erst, nachdem mehrere Stiche gemacht sind, gewahr würde, die übrigen Spieler aber die gehörige Anzahl Karten besäßen, so ist das Geben gut, und in dem Falle, daß der, welcher nur 12 Karten hat, auf irgend eine Karte renoncirte, so wird er für jede gemachte Renonce strafbar. Wenn aber einer der Spieler 14 Karten hätte, so gilt das Geben nichts, und bleibt verloren.

Der Geber muß den umgewendeten Atout auf dem Tische sichtbar liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt; nachdem er ihn aber unter seine übrigen Karten aufgenommen hat, darf ihn von Rechts wegen Niemand mehr fragen, was für eine Karte er umgeschlagen habe, nur nach der Atout-Farbe darf man sich erkundigen. Der Zweck dieser Regel ist, damit der Ausgeber keine andere Karte nenne, was vielleicht aus Irrthum, oder wohl gar aus einem minder zu entschuldigenden Beweggrunde geschehen könnte.

Keiner der Spieler darf während des Gebens seine Karten berühren oder ansehen, weil dadurch der Geber sich leicht irren, und wieder von vorne anfangen könnte, außer es wäre zu keinem Fehler gekommen, oder sein Partner hätte ihn nicht zugelassen. Schlägt eine Karte während des Gebens aus Versehen der Gegner um, können sie ein neues Ausgeben weder fordern noch untersagen, außer der Partner des Gebers trüge die Schuld, in welchem Falle die Gegner bestimmen.

Wenn der Geber statt die Atout-Karte umzuschlagen, sie ohne vorzuzeigen unter seine übrigen steckt, so verliert er das Geben. (Man sehe Seite 39.)

## Vom Vorwerfen

## (de jouer avant son tour).

Wenn jemand, ehe die Reihe an ihm ist, spielt, so haben die Gegner das Recht, die vorgeworfene

Karte während dieses Spieles zum Zugeben zu verlangen, wo sie es für gut befinden, alle Mahl voraus gesetzt, daß keine Renonce dadurch geschähe; oder wenn das Spielen an einem der Gegner ist, so kann er seinen Partner fragen, welche Karte er gespielt zu haben verlange, und wenn sie dieser genannt hat, so muß Jener sie spielen, wenn er sie hat.

A und C sind Partner gegen B und D, A spielt den Zehner einer Farbe aus, der Gegner B setzt den Buben derselben Farbe ein, und von dieser gibt auch C ein kleines Blatt zu, aber ehe noch D darauf geworfen hat, spielt sein Partner B die dreyzehnte (den Zweyer) oder jede andere Karte aus; hier ist die Strafe, daß A und C den D nöthigen können, den Stich zu nehmen, wenn er kann.

A und C sind Partner gegen B und D, A spielt eine Treffle, sein Partner C wirft vor dem Gegner B zu, nun hat D das Recht vor seinem Partner B zu spielen, weil C, ehe die Reihe an ihn kam, gespielt hat.

Wenn man das Aß oder was immer für eine Karte einer Farbe spielt, und der letzte Spieler wirft vor, so darf sein Partner, er mag die Farbe haben oder nicht, voraus gesetzt, daß man ihn nicht renonciren lasse, den Stich weder stechen noch nehmen.

## Von der Renonce.

Wenn einer eine Renonce macht, so können die Gegner drey Points zu ihrem Spiele rechnen, oder

der renoncirenden Partey drey Stiche nehmen, oder auch drey Points von deren Marke thun, wenn sie dieselben bereits hat. Bleiben dem Renoncirenden ungeachtet dieser Strafe noch Points genug, um die Parthie zu gewinnen, so muß er auf neun bleiben. Renonciret jemand wider Willen, und wird seinen Irrthum gewahr, ehe der Stich eingenommen ist, so kann die entgegen gesetzte Partey verlangen, daß er die höchste oder die niedrigste Karte der gespielten Farbe zugebe, oder sie hat das Recht, während dieses Spieles, sobald es ihr beliebt, die zugeworfene Karte zu verlangen, voraus gesetzt, daß dadurch keine Renonce verursacht würde.

Es ist schon weiter oben bemerkt worden, daß, wenn einer der Spieler die gespielte Farbe nicht bekennt oder sie sticht, sein Partner das Recht habe, ihn zu fragen, ob er auch gewiß keine von dieser Farbe habe.

Keine Renonce ist eher als wirklich geschehen zu betrachten, als bis der Stich umgewendet und nieder gelegt ist, oder die Partey, welche renoncirte, oder deren Partner auf das Neue ausgespielt hat.

Wenn jemand eine Renonce anzeigt, können die Gegner ihre Stiche nicht unter einander mischen, sonst trifft sie die oben erwähnte Strafe; keine Renonce kann aber mehr zur Sprache gebracht werden, sobald für das nächste Geben die Karten abgehoben sind.

## Von den Honneurs.

Wenn Jemand auf was immer für ein Point des Spieles, außer dem mit acht, ruft, so können die Gegner unter einander berathschlagen, ob sie das Geben gelten lassen, oder ein neues verlangen wollen. Sobald der Atout herumgeschlagen ist, darf niemand den Partner erinnern zu rufen, bey Strafe ein Point zu verlieren.

Sobald der Atout herum geschlagen ist, können die Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht mehr angerechnet werden, außer man hätte sie schon früher zur Sprache gebracht.

Wenn jemand auf das Point von acht ruft, und die Gegner, weil jenes Partner darauf antwortet, ihre Karten, in der Überzeugung verloren zu haben, zusammen werfen, und nachdem gewahr werden, daß die andere Partey die Honneurs nicht hat, so mögen sie unter einander eins werden, ob sie das Spiel gelten lassen, oder ein neues anfangen wollen.

Wenn einer antwortet, ohne ein Honneur zu haben, so können sich die Gegner mitsammen berathschlagen, die ausgegebenen Karten zu behalten oder neue zu nehmen.

Wenn einer mit acht Points ruft, aber nachdem er schon eine Karte gespielt hat, können die Gegner neue Karten verlangen, wenn es ihnen beliebt.

## Vom Fallen lassen (séparer) oder Zeigen der Karten.

Wenn jemand eine Karte von den übrigen seines Spieles fallen läßt, so kann die entgegen gesetzte Partey diese Karte verlangen, voraus gesetzt, daß sie dieselbe zu nennen, und dadurch die Trennung zu beweisen wüßte. Aber in dem Falle, daß jemand eine andere, als die wahre Karte, nennt, ist derselbe oder sein Partner verbunden, einmahl während dieses Spieles, die höchste oder die niedrigste Karte, die man von ihnen in was immer für einer Farbe verlangt, zu spielen.

Wenn jemand in der Meinung das Spiel verloren zu haben, die Karten aufgelegt auf den Tisch wirft, so haben die Gegner, wenn sie es für dienlich achten, das Recht, jede Karte dieses Spieles, voraus gesetzt, daß keine Renonce dabey Statt finde, zu fordern, und jener darf seine Karten nicht mehr zurück nehmen.

Wenn jemand versichert ist, jeden Stich, den er in der Hand hat, zu gewinnen, so kann er ungestraft sein Spiel hinwerfen; nur haben die Gegner in diesem Falle das Recht, ihn alle seine Karten nach der Ordnung spielen zu lassen, die ihnen allenfalls belieben könnte.

## Vom Vergessen des Zugebens einer Karte.

A und C sind Partner gegen B und D; A spielt ein Treffle, B gibt das Aß von derselben Farbe zu;

C bekennt Treffle und D, der Partner von B, nimmt den Stich ein, ohne zugegeben zu haben. Die übrigen Spieler spielen fort, bis es sich zeigt, daß D eine Karte mehr als die andern habe: in diesem Falle haben die Partner A und C die Wahl, ein neues Geben zu verlangen.

## Rücksichtlich der Zweifel einer ausgespielten Karte.

Beym Spielen muß jeder, um genau die Regel zu befolgen, seine Karte vor sich zugeben, und wenn, nachdem es so geschehen ist, einer der Gegner, statt sich nach der Regel zu richten, jenes Karte mit der seinigen unter einander würfe, so kann der Partner, an dem die Reihe zu spielen ist, verlangen, daß jeder Spieler seine Karte wieder vor sich hin lege. Dieß wird für weit anständiger und gesetzmäßiger angesehen, als zu fragen: wer diese oder jene Karte gespielt habe; was zu wissen doch äußerst bedeutend ist. (Siehe das 5. Whist-Gesetz nach Matthews.)

# Regeln des Herrn Payne.

nach Ordnung der Gegenstände.

## Vorhand.

1. Man fange mit seiner zahlreichsten Farbe an; denn man wird darin wahrscheinlich mehrere Stiche machen, sobald die Atouts heraus sind.

2. Wenn man in verschiedenen Farben eine gleiche Anzahl hat, so fange man mit der stärksten an; auf diese Art thut man dem Spiele seines Partners, so wenig als möglich, Schaden.

3. Man spiele vorzugsweise seine Sequenzen, weil sie das Spiel des Partners unterstützen, ohne dem eigenen Eintrag zu thun.

4. Man spiele eher vom Könige, als von der Dame, und lieber von dieser als vom Buben; denn je stärker die angespielte Farbe ist, um so weniger Schaden thut man dem Spiele des Partners.

5. Man spiele lieber vom Könige oder von der Dame, als vom Aß, denn wenn die Gegner die Farbe bringen werden, die man bisher vermieden hat, so wird ihnen das Aß so viel Nachtheil als möglich zuziehen.

6. Man spiele nie von Aß und Dame, oder von Aß und Buben, außer es wäre durchaus nö-



Staats-
Bibliothek
Bamberg

thig; denn wenn die Gegner mit dieser Farbe kommen, hat man eine gute Gelegenheit, darin zwey Stiche zu machen.

7. In allen Sequenzen von Dame, Bube oder Zehner fange man mit der höchsten Karte an; denn dieß wird oft dem Spiele des Gegners zur Linken zum Nachtheile gereichen.

8. Bey Aß, König und Bube spiele man den König aus; denn wenn man stark in Atouts ist, kann man das Wiederbringen dieser Farbe abwarten, um den Buben Impaß zu machen.

9. Bey Aß, König und einer kleinen Karte spiele man die letzte; denn dadurch erhält der Partner Gelegenheit, den Buben zu machen, wenn er ihn hat.

10. Bey Aß, König und zwey oder drey kleinen Karten spiele man Aß und König, wenn man schwach in Atouts ist; im entgegen gesetzten Falle fange man mit einer kleinen Karte an; denn dadurch gibt man dem Partner Gelegenheit, den ersten Stich zu machen.

11. Mit König, Dame und einer kleinen Karte spiele man diese letzte; denn dadurch erhält der Partner dieselbe Gelegenheit, den ersten Stich zu machen, und man braucht nicht in der Besorgniß zu stehen, den König oder die Dame nicht zu machen.

12. Mit König, Dame und zwey oder drey kleinen Karten spiele man eine kleine, wenn man stark in Atouts ist; den König aber, wenn man deren wenige hat; denn die Force in Atouts verspricht ein

Hinterspiel, statt daß man sich, in Atouts schwach, wesentlich einen Stich in dieser Farbe durch das Ausspielen des Königs oder der Dame sichern muß.

13. Mit Aß und vier kleinen Karten und nichts Gutem in den andern Farben spiele man eine kleine Karte, wenn man stark in Atouts ist, fange aber, schwach in Atouts, mit dem Aß an; denn durch die Force in Atouts kann man in den Stand gesetzt werden, eine oder zwey von seinen kleinen Karten zu machen, obschon man von dem Partner auf keine Unterstützung in dieser Farbe zu rechnen hätte.

14. Mit König, Bube und Zehner spiele man den letzteren; denn wenn der Partner das Aß hat, so zeigt sich eine gute Gelegenheit drey Stiche zu machen, der Partner mag den Zehner gehen lassen oder nicht.

15. Mit König, Dame und Zehner spiele man den König; denn ist dieser durch das Aß genommen, so hat man durch das Zugeben des Zehners, beym Wiederanspielen dieser Farbe vom Partner, Gelegenheit, darin zwey Stiche zu machen.

16. Mit Dame, Bube und Neuner spiele man die Dame; denn bringt der Partner die Farbe wieder, so macht man durch das Zuwerfen des Neuners wahrscheinlich den Buben.

## Der Zweyte im Spiele.

1. Mit Aß, König und kleinen Karten gebe man, wenn man stark in Atouts ist, eine kleine zu,

den König aber, wenn man darin schwach ist; denn in dem letzteren Falle möchten das Aß oder der König gestochen werden, und mit wenigen Atouts darf man nichts wagen, außer in kritischen Fällen.

2. Mit Aß, Dame und kleinen Karten gebe man eine kleine zu; denn man wird wahrscheinlich beym Wiederbringen dieser Farbe zwey Stiche machen.

3. Mit Aß, Bube und kleinen Karten, werfe man eine kleine zu; dadurch erhält man die Hoffnung zwey Stiche in dieser Farbe zu machen.

4. Mit Aß, Zehner oder Neuner und kleinen Karten werfe man eine kleine zu; wodurch man wahrscheinlich zwey Stiche in dieser Farbe machen wird.

5. Mit König, Dame, Zehner und kleinen Karten gebe man die Dame; denn durch das Zuwerfen des Zehners beym Wiederbringen dieser Farbe wird man wahrscheinlich darin zwey Stiche machen.

6. Mit König, Dame und kleinen Karten gebe man, wenn man stark in Atouts ist, eine kleine zu, die Dame aber, wenn man darin schwach ist; denn die Force in Atouts unterstützt ein Spiel, und es ist immer vortheilhaft, die Farbe seiner Gegner aufzuhalten.

7. Wenn man zu der höchsten Karte in der Farbe eine Sequenz hat, so gebe man die niedrigste; dadurch erkennt der Partner unsere Force in dieser Farbe.

8. Mit Dame, Bube und kleinen Karten gebe

man den Buben zu; weil dieß wahrscheinlich einen Stich in dieser Farbe sichern wird.

9. Mit Dame, Zehner und kleinen Karten gebe man eine kleine zu, dann hat der Partner gleiche Wahl, den Stich zu nehmen.

10. Sowohl mit Aß, König, Dame, als mit Bube und den kleinen Karten, spiele man aus dem eben angeführten Grunde eine kleine aus.

11. Sowohl mit Aß, König, Dame, als mit Bube und einer einzelnen kleinen Karte, werfe man diese aus, weil sonst die Gegner Impaß in dieser Farbe machen werden.

12. Wenn eine Dame gespielt wird, von der man den König hat, so gebe man diesen darauf; hat der Partner das Aß, so schadet es nichts, und wird der König genommen, so haben die Gegner zwey Honneurs gegen eins gespielt.

13. Wenn ein Bube gespielt wird, von dem man die Dame hat, so gebe man diese darauf; denn im schlimmsten Falle macht man zwey Honneurs für eines fallen.

14. Wenn man das Aß, den Buben und kleine Karten, von denen der König ausgespielt wird, hat, so nehme man ihn mit dem Aß, wodurch man den Gegnern den größten möglichen Schaden zufügt.

### Der Dritte im Spiele.

1. Mit Aß und König, gebe man das Aß und spiele den König nach, weil man das Übergewicht der Force-Farbe des Partners nicht aufhalten darf.

2. Mit Aß und Dame, setze man das Aß darauf, und bringe die Dame; denn obschon es in manchen Fällen besser seyn mag, die Dame zuzugeben, so unterstützt doch diese Regel besser das Spiel des Partners.

3. Mit Aß und Bube, steche man mit dem Aß und bringe den Buben nach; dieser nachgespielte Bube unterstützt das Spiel des Partners.

4. Mit König und Bube, gebe man den König zu, und macht er den Stich, so spiele man den Buben nach, aus dem eben angeführten Grunde.

5. Man setze immer seine höchste Karte vor, wenn der Partner eine kleine anspielt; man unterstützt dadurch besser das Spiel des Letzteren.

6. Wenn man mit dem Aß eine einzelne kleine Karte von der Farbe hat, in welcher der Partner den König spielt, so gehe man mit dem Aß darein, und bringe die kleine nach; denn sonst würde man die Farbe des Partners aufhalten.

7. Wenn man, nachdem alle Atouts heraus sind, den König und eine einzelne kleine Karte, von der der Partner das Aß anspielt, hat, so ist es gut den König zuzuwerfen, um nicht der Force-Farbe des Partners im Wege zu stehen, außer man hätte selbst die Oberhand in einer andern Farbe; in diesem Falle halte man den König der vom Partner gespielten Farbe, um sie wieder bringen zu lassen, und spiele dann sogleich die eigene.

## Der Vierte in der Hand.

1. Wenn der König gespielt wird, von dem man das Aß, den Buben und eine kleine Karte hat, so gebe man die letztere zu; denn voraus gesetzt, daß die Dame folge, wird man sehr wahrscheinlich das Aß und den Buben machen.

2. Wenn die dritte Hand in der Invite ihres Partners schwach ist, kann man diese Farbe oft mit großem Vortheile nachbringen; diese Regel darf aber keineswegs auf die Atouts angewendet werden, außer man wäre selbst sehr stark darin.

---

## Fälle, in denen man die Invite-Farbe des Partners unmittelbar nachspielen muß.

1. Sobald man mit Aß gestochen hat, und die Farbe mit einem Honneur wieder anspielen kann; denn dieses Verfahren befestigt sehr viel das Spiel des Partners.

2. Sobald er Atout spielt, dann bringe man den besten nach, wenn man deren wenigstens vier hat; jedoch muß man eine Ausnahme von dieser Regel machen, wenn der Atout des Partners durch einen Honneur gespielt wurde.

3. Hauptsächlich wenn der Partner, nachdem er gestochen hat, Atout schlägt; denn dann ist es einleuchtend, daß er seine Force-Farbe frey spielen wolle.

4. Wenn man gar nichts Gutes in irgend einer Farbe hat, in welchem Falle man ganz vom Partner abhängt.

---

## Fälle, in denen man nicht unmittelbar die Invite-Farbe des Partners nachspielen darf.

1. Wenn man den Stich mit König, Bube oder Dame macht, und man nur noch kleine Karten hat; denn sonst würde man das Spiel des Partners eher schwächen als unterstützen.

2. Wenn man eine starke Sequenz hat; denn in diesem Falle kann man seine Force-Farbe sehen lassen, ohne dem Spiele des Partners Schaden zu thun.

3. Wenn man eine Force-Farbe hat; denn spielt man in dieser nach, so ist es eine Richtschnur für den Partner, die ihm keinen Eintrag machen kann.

4. Wenn man ein schönes Spiel hat, und dadurch veranlaßt wird, mehr das eigene, als das des Partners zu berücksichtigen.

5. Wenn man fünf Atouts hat; denn in diesem Falle kann man mit Zuversicht Atout fordern, wenn man es für zweckmäßig hält.

---

## Vom Atout fordern.

1. Bey einem schönen Spiele fordere man Atout, aber nie bey einem schlechten; im ersten Falle hindern wir, daß unsere guten Karten nicht gestochen werden.

2. Man fordere nicht Atout bey einem schlechten Spiele, in dem man fünf kleine hätte; denn unserem Spiele nützet es nichts, gereicht aber dem Gegner zum Vortheile.

3. Mit Aß, König, Bube und drey kleinen Atouts, spiele man Aß und König, und warte bis der Partner Atout nachbringt, um den Buben Impaß zu machen; diese Art zu spielen, gewährt die Hoffnung, die Dame zu gewinnen. Hat man aber besondere Ursachen die Atouts fallen zu machen, so spiele man Aß und König in Atout, und dann sogleich die Force-Farbe.

4. Mit Aß, König und zwey oder drey kleinen Atouts, spiele man einen kleinen; auf diese Weise kann vielleicht der Partner den ersten Stich machen. Hat man aber gute Gründe die Atouts heraus zu fordern, so schlage man dreymahl Atout, oder spiele darin Aß und König und dann die Force-Farbe nach.

5. Wenn man keinen Honneur hat, und die Gegner auf acht stehen, so spiele man seinen besten Atout; denn hat der Partner nicht zwey Honneurs, so ist die Parthie verloren, hat er aber zwey, so ist es sehr vortheilhaft Atout zu fordern.

6. Mit Aß, Dame, Bube und kleinen Atouts, spiele man den Buben; denn auf diese Weise kann der König allein einen Stich nehmen.

7. Mit Aß, Dame, Zehner und kleinen Atouts spiele man einen kleinen; denn dieß wird dem Part-

ner die Wahl lassen, den ersten Stich zu machen, und wir behalten das Übergewicht in der Hand.

8. Mit König, Dame, Zehner und kleinen Atouts, spiele man den König; denn ist er verloren, so kann man, wenn die Atouts wieder gebracht werden, mit dem Zehner Impaß machen.

9. Mit König, Bube, Zehner und kleinen Atouts, spiele man den Buben; man hindert dadurch die Gegner einen kleinen Atout zu machen.

10. Mit Dame, Bube, Neuner und kleinen Atouts, spiele man die Dame; denn wenn der Partner das Aß hat, so zeigt sich eine gute Gelegenheit die ganze Farbe zu machen.

11. Mit Dame, Bube und zwey oder drey kleinen Atouts spiele man die Dame; denn hat der Partner das Aß, so hat man eine große Wahrscheinlichkeit für sich, die ganze Farbe zu machen.

12. Mit Bube, Zehner und drey kleinen Atouts, spiele man den Buben; dieß wird dem Spiele der Gegner einen großen Eintrag thun, außer es ständen zwey Honneurs bey dem Gegner zur Rechten; es ist aber drey gegen eins zu wetten, daß er sie nicht hat.

13. Mit Bube, Zehner, Achter und den kleinen Atouts, spiele man den Buben, weil man beym Wiederbringen des Atouts wahrscheinlich einen vortheilhaften Impaß vom Achter machen kann.

14. Wenn man nur zwey kleine Atouts hat, so fange man mit dem höchsten an; dadurch unter-

stützt man so viel als möglich das Spiel des Partners.

15. Bey einer Sequenz fange man mit der höchsten Karte an; der Partner lernt dadurch die beste Art, sein Spiel fortzusetzen, kennen, ohne daß ihm ein Nachtheil daraus erwüchse.

16. Wenn ein Honneur zu unserer Linken ausgeworfen würde, und unser Spiel äußerst unvortheilhaft wäre, so fordern wir bey der nächsten Gelegenheit Atout; denn sobald das Spiel schlecht ist, hat dieses Mittel die meiste Wahrscheinlichkeit für sich, es zu verbessern.

17. In allen andern Fällen ist es gefährlich, gegen einen Honneur Atout zu fordern, außer man wäre stark in Atouts, und hätte ein schönes Spiel; denn aller Vortheil des Atout-Spielens durch einen Honneur beruht auf der Methode unsers Partners, einen Impaß zu machen.

18. Aber vorausgesetzt, daß es zuträglich wäre Atout zu fordern, wenn ein Honneur zur Linken ausgeschlagen wurde, und man hätte nur einen Honneur und einen kleinen Atout, so spiele man den Honneur und dann den kleinen Atout, weil dieß das Spiel des Partners befestigen wird, ohne dem eigenen zu schaden.

19. Wenn ein Honneur zu unserer Linken ausgeschlagen würde, und wir eine Sequenz haben, so fangen wir mit der höchsten Karte an, um zu

verhindern, daß der Letzte in der Hand unserem Partner Schaden thue.

20. Wenn eine Dame zu unserer Linken tournée ist, und man hätte Aß, König und eine kleine Karte, so spiele man die kleine, weil man dadurch die Hoffnung erhält, die Dame zu gewinnen.

21. Wenn eine Dame zu unserer Linken tournée ist, und man hätte den Buben mit kleinen Atouts, so spiele man den Buben, der doch zu nichts dient, da die Dame über ihm zur Linken steht.

22. Wenn ein Honneur bey unserem Partner tournée ist, und man stark in Atouts ist, so spiele man einen kleinen; den besten aber, wenn man schwach ist; die schwächere Hand unterstützt dadurch die stärkere.

23. Wenn ein Aß zu unserer Rechten tournée ist, und man König, Dame und Buben hat, so spiele man den letzteren.

24. Wenn ein Aß tournée zu unserer Rechten ist, und man hat König, Dame und Zehner, so spiele man den König, und beym Wiederkommen der Atouts den Zehner, weil man dadurch seinem Partner eine große Force zu erkennen gibt, und sehr wahrscheinlich zwey Stiche machen wird.

25. Wenn ein König zu unserer Rechten tournée ist, und man hat Dame, Bube und Neuner, so spiele man den Buben, und werfe beym Wiederbringen der Atouts den Neuner zu, wodurch man

das nach Hause gehen (le faire) des Zehners verhindern kann.

26. Wenn ein König zur Rechten tournée ist, und man hat Bube, Zehner und Neuner, so spiele man den letzten, beym Wiederkommen der Atouts den Zehner, weil man dadurch seine Force in Atouts besser entwickelt.

27. Wenn eine Dame zu unserer Rechten tournée ist, und man hat Aß, König und Bube, so spiele man den König und beym Wiederkommen der Atouts gebe man den Buben, den man zu machen sicher ist, dann hat man die Hoffnung, die Dame in der dritten Atout-Tour fallen zu machen.

28. Wenn eine Dame tournée zur Rechten ist, und man hat Aß, König und die kleinen Atouts, so spiele man den König, bey dem Wiederkommen der Atouts darf man sich dann einen Impaß versprechen, außer die Dame fiele; denn setzt man das Aß beym zweyten Mahle ein, so würde die Dame einen Stich machen.

29. Wenn ein Bube zur Rechten tournée ist, und man hat König, Dame und Zehner, so spiele man die Dame, und beym Wiederkehren der Atouts setze man den Zehner ein, den man gewiß machen wird.

30. Wenn ein Bube zur Rechten tournée ist, und man hat König, Dame und kleine Atouts, spiele man den König, und geht er, so schlage man

eine kleine nach, weil wahrscheinlich der Partner das Aß hat.

31. Wenn ein Bube zur Rechten tournée ist, und man hat König, Dame und Zehner mit zwey kleinen Karten, so spiele man eine kleine, und bey der Wiederkehr der Atouts gebe man den Zehner zu, weil fünf gegen vier zu wetten sind, daß unser Partner eine Honneur habe *).

## Wenn man einen Honneur aufschlägt.

1. Wenn man das Aß tournée und nur einen andern kleinen Atout hat, Einer oder der Andere von den Gegnern den König spielt, so setzt man das Aß vor; denn dadurch fügt man ihnen den größten Schaden zu.

2. Wenn man das Aß tournée und zwey oder drey kleine Atouts hat, die Gegner aber den König ausspielen, so gebe man einen kleinen Atout zu; denn sticht man mit dem Aß, so erhalten sie die Oberhand in den Atouts.

---

*) Der Herausgeber ist nicht dieser Meinung, und begreift sie nicht einmahl. Er glaubt, daß man den König spielen, und bey der Wiederkehr der Atouts Impaß auf den Zehner machen müsse, der sicher ist, weil der Bube zur Rechten steht, und man ihn gewinnen kann, wenn man zum dritten Mahle mit der Dame fordert.

3. Wird der König tournée, und man hat dabey nur einen kleinen Atout, der Gegner zur Rechten spielte aber Atout, so gibt man den König zu *).

4. Schlägt man den König tournée, und hat noch zwey oder drey kleine Atouts darneben, so gibt man einen kleinen zu, wenn der Gegner zur Rechten Atout fordert; dieß ist die beste Art den König zu sichern.

5. Schlägt man Dame oder Buben tournée und hat nur kleine Atouts darneben, so gibt man einen kleinen darauf, wenn der Gegner Atout fordert; es ist das sicherste.

6. Wenn man eine Sequenz hat, die dem umgeschlagenen Honneur voran geht oder folgt, so spiele man die niedrigste Karte; es ist das zuverlässigste Mittel, dem Partner unsere Force in Atouts zu erkennen zu geben.

---

## Wenn man nur auf den letzten Stich spielt (odd trick).

1. Man hüte sich Atout zu fordern, wenn man auch ein schönes Spiel hat; denn da man nur auf einen Stich spielt, wäre es widersinnig, das Spiel zu wagen, um deren mehrere zu machen.

---

*) Im Allgemeinen ist der Fall, den König zu zweyen zuzugeben, etwas zweifelhaft, und gute Spieler sind verschiedener Meinung darüber; der Herausgeber aber theilt darüber die Ansichten Matthews. Siehe 49. Regel.

2. Man fordere keineswegs Atout, sobald es wahrscheinlich ist, daß der Partner eine Farbe steche; denn es ist offenbar besser, ihn seine Atouts machen zu lassen.

3. Ist man ziemlich stark in Atouts, so ist es gut den Partner stechen zu lassen, wodurch man wahrscheinlich den letzten Stich machen wird.

4. Man mache seine Stiche so bald als möglich, und sey sehr vorsichtig auf die Impassen, aus Besorgniß, daß sie großen Nachtheil zufügen, und den Stich verfehlen lassen möchten.

5. Wenn man nur eine Karte von einer Farbe, und bloß zwey oder drey kleine Atouts hat, so spiele man die einzelne Karte; denn dadurch kann man Gelegenheit bekommen, einen kleinen, sogar zwey Atouts zu machen, besonders wenn der Partner die Oberhand in der Farbe hat, die man ihm anspielt.

---

## Allgemeine Regeln.

1. Im Farbenwechseln sey man äußerst vorsichtig und auf der Hut gegen die Finessen der Gegner, uns irre zu führen.

2. Man halte eine höhere Karte zurück zum Wiederschlagen, und spiele die Force-Farbe, wenn alle Atouts heraus sind, voraus gesetzt, daß das Spiel, was man in den Händen hat, dieses Verfahren gestattet.

3. Man versäume nie die Invite des Partners in

Atout, sondern erwiedere sie mit nächster Gelegenheit.

4. Hat man die Force-Farbe und wenig Atouts, so nöthige man lieber die Gegner zu stechen, als daß man Atout fordere, außer man wäre in den andern Farben gleich stark.

5 Man sichere sich, wo möglich, die ungleichen Stiche (odd-trick).

6. Man berücksichtige immer den Gang des Spieles, und spiele dem zu Folge das seinige.

7. In einem rückständigen Spiele kann man zwar einen Stich wagen, um deren zwey zu gewinnen, aber in einem vorgerückten muß man vorsichtiger zu Werke gehen, außer man hätte große Wahrscheinlichkeit, die Parthie zu gewinnen.

8. Beym Erwiedern der Invite des Partners spiele man die höchste Karte aus, wenn man deren ursprünglich nicht mehr als drey hat.

9. Man bleibe der Karten eingedenk, die von jeder Hand fallen, wieviel von jeder Farbe heraus sind, und welche die beste in jeder zurück gebliebenen sey.

10. Wenn man eine andere leidliche Farbe hat, so fange man nie von einer, in der man Aß und Dame, Aß und Buben oder König und Buben hat, an.

11. Wenn einer oder der andere Gegner obige Farben spielt, so muß man mit der kleinen stechen.

12. Man ist stark in Atouts, wenn man deren fünf kleine oder drey kleine mit einem Honneur hat.

13. Man steche nicht, wenn man stark in Atouts ist, und hauptsächlich, wenn man eine Force-Farbe hat.

14. Wenn man nur kleine Atouts hat, so mache man sie, so bald man kann.

15. Wenn unser Partner eine Farbe durchaus nicht stechen will, von der er weiß, daß wir die beste Karte nicht haben, spielen wir ihm, sobald wir in die Hand kommen, unseren besten Atout an.

16. Wenn der Partner eine Couleur gestochen hat, und nicht Atout bringt, so spiele man ihm dieselbe Farbe, sobald man kann, wieder an.

17. Man gebe dem Partner nicht zu stechen, wenn man nicht stark in Atouts ist, außer man hätte selbst eine Renonce, oder hätte nicht mehr als einen Stich nöthig.

18. Wenn die Gegner Atout fordern, und unser Partner hat eine Renonce, so spielen wir ihm diese Farbe, sobald wir in die Hand kommen, an, wenn man glauben darf, daß er noch einen kleinen Atout übrig habe.

19. Man fange nicht in einer Farbe an, von der man das Aß hat, wenn man vier Karten in einer andern Farbe zählt.

20. Wenn die Atouts durch den Partner heraus geschlagen, oder von den Gegnern gespielt wurden, lassen sich schöne Impassen machen; man erhalte

daher, so lange man kann, das Übergewicht in der eigenen Hand.

21. Wenn wir den König in irgend einer Farbe spielen, und er uns bleibt, dürfen wir deßhalb nicht immer schließen, daß unser Partner das Aß habe.

22. Es ist bisweilen zuträglich, eine dreyzehnte zu spielen, um den Gegner zur Rechten stechen zu lassen, und den Partner dadurch in die Hinterhand zu versetzen.

23. Ist man schwach in Atouts, so mache man seine Stiche, so bald als möglich; stark in Atouts kann man sich aber ein minder dringendes Spiel erlauben.

24. Man erhalte so lange als möglich eine kleine Karte von der ersten Invite unseres Partners, um sie ihm anzuspielen, sobald die Atouts heraus sind.

25. Man nöthige nie den Gegner, unsere Karte in irgend einer Farbe zu stechen, außer man hätte die nächstfolgende beste.

26. In der Invite unseres Partnes müssen wir das Übergewicht mehr noch in seiner Hand, als in der unserigen zu erhalten suchen.

27. Wenn wir und der Partner, jeder eine Renonce haben, so ist es allgemein besser, darin Einer wie der Andere fort zu spielen, als Atout zu fordern, sogar, wenn wir stark in Atouts sind, und eine Force-Farbe haben.

28. Den umgewendeten (retournée) Atout erhalte man so lange als möglich.

29. Wenn man die noch übrigen Atouts hat, so spiele man einen derselben, um es dem Partner anzuzeigen, und suche ihn dann in die Hand zu bringen.

30. Vom Aß und Neuner ist besser zu spielen, als vom Aß und dem Zehner.

31. Es ist besser durch einen König oder ein Aß, als durch eine Dame oder einen Buben Atout zu schlagen.

32. Ist man auf den letzten Atout, einige gewinnende, und eine einzige verlierende Karte gebracht, so spiele man diese letzte.

33. Wenn unser Partner die noch übrigen Atouts hat, und uns eine Farbe anspielt, auf die wir renonciren, so geben wir, mit einer guten Quart in der Hand, die höchste zu.

34. Wenn man das Aß und nur eine kleine Karte einer Farbe hat, dabey aber mehrere gewinnende von andern Farben, so entledige man sich lieber einer gewinnenden als einer kleinen Karte.

35. Wenn man nur einen Honneur mit einem kleinen Atout hat, und die Atouts heraus wünscht, so spiele man das Honneur zuerst.

36. Wenn man dreymahl Atouts schlägt, und es bleiben davon zwey in den Händen der Gegner, so suche man sie damit stechen zu lassen.

37. Man gebe nie die beste Karte auf die Invite der Gegner in der zweyten Hand zu, außer der Partner hätte keine in dieser Farbe.

38. Wenn man vier Atouts und die Oberhand

einer Farbe hat, in der unser Partner renoncirt, so spiele man eine kleine Karte dieser Farbe an, damit er sie stechen kann.

39. Wenn man fünf Atouts und ein schönes Spiel hat, so fordere man Atouts, um sie den Händen der Gegner zu entziehen.

40. Wenn man das Aß mit drey kleinen Atouts hat, die Gegner aber darin anspielten, und es gäbe keinen besonderen Grund, diese Farbe aufzuhalten, so lasse man sie ruhig ihren König und ihre Dame machen, aber bey der dritten Atout-Tour nehme man mit dem Aß.

41. Angenommen: man sey mit drey kleinen Atouts, einer Force-Farbe, einer leidlichen und einer einzelnen Karte, der erste in der Hand, so fange man mit der Force-Farbe an, und spiele dann die einzelne Karte nach.

42. Man gebe wohl Achtung auf die Art, seine Karten zu stecken und zu ordnen, damit nicht etwa ein scharfes, schelmisches Auge das Spiel und die Zahl der Atouts entdecken könne.

# Kurzer Auszug der Regeln des Herrn Hoyle.

(Um dem Gedächtnisse der Anfänger zu Hülfe zu kommen.

Man spiele die stärkere Farbe an.

Man spiele durch einen umgeschlagenen Honneur wenn man ein schönes Spiel hat.

Man spiele durch die Force-Farbe des Gegners bis zu dem schwächsten. Es wird nöthig seyn, diese Regel auf folgende Art zu erklären: B, unser Gegner zur Linken und folglich der erste in der Hand, fängt sein Spiel mit einem kleinen Careau an, unser Partner C gibt darauf eine unbedeutende zu, D, Partner von B, legt den Achter oder Neuner in Careau darauf, wovon der Zehner oder Bube bey uns stehet, und seinen Stich macht. Da wir weiter nichts Gutes in dieser Farbe haben, in der, wie wir wissen, der Partner D keine Force besitzt, so brauchen wir nicht jedes Mahl, so oft wir wieder in die Hand kommen, im Zweifel zu stehen, von dieser Farbe nachzuspielen, in der unser Partner — der dritte in der Hand über der Force-Farbe des B — sichere und vortheilhafte Impasse auf D versuchen konnte, der nur kleine Karten in dieser Farbe hat.

Man spiele Atout, wenn man deren vier oder fünf und über dieß ein schönes Spiel hat.

Man wähle vorzüglich Sequenzen und fange mit der höchsten an.

Man erwiedere die Invite des Partners, aber nie die der Gegner.

Man spiele eine Farbe nicht an, in der man Aß und Dame hat, sondern lasse sich sie bringen.

Man vermeide ein Aß auszuspielen, außer man hätte daneben den König.

Man spiele nie eine dreyzehnte Karte aus, außer die Atouts wären alle heraus.

Man steche nie eine dreyzehnte Karte, außer man wäre der letzte Spieler.

In der dritten Hand gebe man seine beste Karte zu.

Wenn man im Zweifel steht, so nehme man den Stich, wenn man kann.

Spielt man kleine Atouts, so fange man mit dem höchsten an.

Man steche keine Farbe, die der Partner wahrscheinlich sticht.

Hat man nur kleine Atouts, so mache man sie, sobald man kann.

Man beeile sich seine Stiche zu bekommen, und gebe auf das Impaß-Machen wohl Acht.

Wenn es möglich ist, so sichere man sich den siebenten Stich, und lasse ihn nie gehen.

Man forcire die Gegner nicht mit der besten Karte, außer man hätte die darauf folgende beste dabey.

Wenn man nur eine einzelne Karte einer Farbe hat, und daneben zwey oder drey kleine Atouts, so spiele man den Singleton.

Man erhalte so viel als möglich eine obere Karte, um wieder in die Hand kommen zu können, und spiele die Force-Farbe.

Spielt unser Partner, so trachte man, ihm das Übergewicht in seiner Hand zu erhalten.

Man hebe den Atout, den man umschlug, so lange als möglich auf.

Wenn die Gegner auf acht sind, und man kein Honneur hat, so fange man mit dem besten Atout an.

Man berücksichtige stets den Stand seines Spieles, seiner Parthie und des Robers, und richte sich darnach.

## Über die
# Wahrscheinlichkeiten des Spieles.
### Vom Herausgeber.

Die Theorie der Wahrscheinlichkeiten beruhet auf der Zurückführung aller Erfolge einer Gattung auf eine gewisse Zahl, gleichfalls möglicher Fälle, und auf der Bestimmung der Zahl günstiger Fälle zu dem Erfolge, dessen Wahrscheinlichkeit man sucht. Die Übereinstimmung dieser Zahl zu der aller Fälle ist der Maßstab dieser Wahrscheinlichkeit, die demnach nur ein Bruch ist, dessen Zähler die Zahl der günstigen Fälle, und der Nenner jene aller möglichen ausmacht.

Matthews begnügt sich folgende Berechnungen als für einen Anfänger im Whist hinreichend, zu geben. Er sagt selbst, daß die tieferen zu nichts dienen, als die Spieler zu verwirren. Aber um dieses Handbuch vollständiger zu machen, glaubte man, ihm nachfolgende Aufschlags-Tabellen beyfügen zu müssen, die nach den richtigsten Berechnungen entworfen sind; auf sie verweiset man den Leser, um ihm als Regel zu dienen, jede Hand der Karten zu spielen, wornach es, um die Parthie zu gewinnen oder zu retten, darum zu thun ist, unter der Voraus-

setzung zu spielen, ob der Partner oder Gegner gewisse genannte Karten habe oder nicht.

Hier sind einige wenige Beyspiele dieser Gattung, wie sie seine Abhandlung aufstellt.

Daß ein Einzelner unter den Andern eine genannte Karte, die sich in unserem Spiele nicht befindet, nicht habe, ist die Wahrscheinlichkeit

| | | |
|---|---|---|
| wie | . . . . . | 2 gegen 1 |

aber sie ist zu Gunsten dessen, der sie hat

| | | |
|---|---|---|
| 1 auf 2 genannte Karten wie | . . | 5 gegen 4 |
| 1 — 3 — — — | . | 5 — 2 |
| 1 — 4 — — — | . | 4 — 1 |

Der Verfasser behauptet, daß die Wahrscheinlichkeiten, wenn es die Position von zwey oder mehr genannten Karten betrifft, so muthmaßlich seyen, daß es kaum ein Verhältniß im Spiele gäbe, welches nach diesen Voraussetzungen zu spielen rechtfertigte, ausgenommen die Unmöglichkeit, anders eine Parthie zu retten; eben so sind, sagt er, die fernerweitigen Berechnungen, aufzulösende Räthsel, mehr der Neugierde als des Nutzens wegen. Das Werk, welches diesem zur Grundlage diente, endet mit nachstehender Wahrscheinlichkeits-Tabelle der Parthie und des Robers. Zuerst was die Parthie nach den Points mit dem Geben betrifft.

| | | |
|---|---|---|
| 1 zu 0 ist wie | . . . . | 10 gegen 9 |
| 2 — 0 — — | . . . . | 10 — 8 |

und so weiter, ausgenommen, daß 9 als etwas Schlechteres als 8 geschätzt wird.

Rücksichtlich des Robers ist es wie 3 gegen 1 (nach der alten Schule) zu Gunsten dessen, der die erste Parthie gewonnen hat.

Ungeachtet die nachfolgenden Berechnungen im Allgemeinen genau sind, so läßt sich doch schwer begreifen, daß 10 auf 20 ist, wie 3 zu 1, während 5 auf 10 nur 2 zu 1 ist, und sogar 6 auf 10 nur 5 zu 2; auch unser Autor ist überzeugt, daß, wer auf den Rober 3 gegen 1 wettet, in der Länge verlieren werde, und im Gegentheile der, welcher 2 gegen 1 parirt, oder 5 gegen 2, in demselben Verhältnisse gewinnen müsse.

Hierbey nimmt der Herausgeber Gelegenheit zu bemerken, daß die Wahrscheinlichkeit, den Trick zu machen, alle Mahl zu Gunsten dessen, der Erster in der Hand ist, angenommen wurde, das heißt: zur Linken des Gebers; aber das scheint räthselhaft, daß es beynahe unter allen Umständen als großer Vortheil angesehen wird.

In den rein mathematischen Wissenschaften nehmen die entferntesten Folgerungen an der Gewißheit des Grundsatzes, von dem sie hergeleitet sind, Theil. In den Anwendungen der Analyse nach der Physik haben die Folgerungen alle Gewißheit der Handlungen oder Erfahrungen Aber in den moralischen Wissenschaften, worin jede Folgerung nur nach einer wahrscheinlichen Weise von der vorhergehenden abgeleitet ist, so wächs't doch der Ausschlag des Fehlens mit ihrer Zahl, und endet im Überschreiten des

Ausschlages der Wahrheiten von dem Grundsatze zu entfernten Folgerungen.

Um dieses Handbuch zum vollständigsten von den sowohl in England als Frankreich vorhandenen zu machen, glaubte der Herausgeber damit andere Tabellen verbinden zu müssen, als die sind, welche in den Abhandlungen des Hoyle oder des Matthews enthalten sind Zusammen gesetzt nach den annäherndsten Berechnungen werden sie sowohl als Regel dienen, in jeder Hand zu spielen, besonders wo es auf gewisse Voraussetzungen ankommt, von denen Gewinn oder Verlust abhängen kann, als auch Wetten auf den fortschreitenden Stand der Parthie und des Robers zu machen. (Siehe Essai philosophique sur les probabilités.)

# Ausschlags-Tabelle.

## Wetten, daß einer der Partner gewisse genannte Karten habe oder nicht.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Daß er eine gewisse Karte nicht habe | 2 | gegen | 1 |
| 2. Daß er nicht zwey habe . | 17 | — | 2 |
| Aber es läßt sich ungefähr 5 gegen 2 annehmen, daß er von 2 Karten 1 habe oder . . . . | 32 | — | 25 |
| 3. Daß er eine von drey gewinnenden habe, ungefähr . . . | 5 | — | 2 |
| 4. Daß er nicht drey gewinnende Karten hat, ungefähr 31 gegen 1, oder | 681 | — | 22 |
| 5. Daß er von dreyen nicht zwey habe, ungefähr wie 7 gegen 2 oder | 547 | — | 166 |
| 6. Daß er keine davon habe, ungefähr 7 gegen 6 oder . . . | 378 | — | 325 |
| 7. Daß er eine oder zwey von dreyen habe, verhält sich zu Gunsten seiner ungefähr 13 gegen 6 oder . | 481 | — | 222 |
| 8. Daß er eine, zwey oder die drey hat, ungefähr . . . | 5 | — | 2 |

## Berechnete Wetten über die Parthie mit dem Geben.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Beym Anfange verhalten sie sich zu Gunsten des Gebers wie . | 21 | gegen | 20 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | zu | nichts (love) | | wie | 11 | gegen | 10 |
| 2 | — | | | — | 5 | — | 4 |
| 3 | — | | | — | 3 | — | 2 |
| 4 | — | | | — | 7 | — | 4 |
| 5 | — | | (Wette gleich mit Bredouille) | | 7 | — | 3 |
| 6 | — | | | — | 5 | — | 2 |
| 7 | — | | | — | 7 | — | 2 |
| 8 | — | | | — | 5 | — | 1 |
| 9 | — | | nicht ganz | — | 5 | — | 1 |
| | | | aber ungefähr | wie | 9 | — | 2 |
| 2 | zu | 1 | | — | 9 | — | 8 |
| 3 | — | 1 | | — | 9 | — | 7 |
| 4 | — | 1 | | — | 9 | — | 6 |
| 5 | — | 1 | | — | 9 | — | 5 |
| 6 | — | 1 | | — | 9 | — | 4 |
| 7 | — | 1 | | — | 9 | — | 3 |
| 8 | — | 1 | | — | 9 | — | 2 |
| 9 | — | 1 | | — | 4 | — | 1 |
| 3 | — | 2 | | — | 8 | — | 7 |
| 4 | — | 2 | etwa | — | 4 | — | 3 |
| 5 | — | 2 | | — | 8 | — | 5 |
| 6 | — | 2 | | — | 2 | — | 1 |
| 7 | — | 2 | | — | 8 | — | 3 |
| 8 | — | 2 | | — | 4 | — | 1 |
| 9 | — | 2 | | — | 7 | — | 2 |
| 4 | — | 3 | | — | 7 | — | 6 |
| 5 | — | 3 | | — | 7 | — | 5 |
| 6 | — | 3 | | — | 7 | — | 4 |
| 7 | — | 3 | | — | 7 | — | 3 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | zu | 3 . . . | wie 7 | gegen | 2 |
| 9 | — | 3 . . . | — 3 | — | 1 |
| 5 | — | 4 . . . | — 6 | — | 5 |
| 6 | — | 4 . . . | — 6 | — | 4 |
| 7 | — | 4 . . . | — 2 | — | 1 |
| 8 | — | 4 . . . | — 3 | — | 1 |
| 9 | — | 4 . . . | — 5 | — | 2 |
| 6 | — | 5 . . . | — 5 | — | 4 |
| 7 | — | 5 . . . | — 5 | — | 3 |
| 8 | — | 5 . . . | — 5 | — | 2 |
| 9 | — | 5 . . . | — 2 | — | 1 |
| 7 | — | 6 . . . | — 4 | — | 3 |
| 8 | — | 6 . . . | — 2 | — | 1 |
| 9 | — | 6 . . . | — 7 | — | 4 |
| 8 | — | 7 . . . | — 3 | — | 2 |
| 9 | — | 7 . . . | — 12 | — | 8 |

9 — 8 oder vielmehr 8 zu 9, sind die Wahrscheinlichkeiten nach den genauesten Berechnungen zu Gunsten 3½ für 100.

---

## Berechnete Wahrscheinlichkeiten, um demnach auf den Rober mit dem Geben zu wetten.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Wenn die erste Parthie des Robers gewonnen wurde mit 9 zu nichts, ist die Wahrscheinlichkeit des Robers nahe bey . . . . | 13 | gegen | 1 |
| Angenommen die erste Parthie gewonnen und 8 oder nichts in der zweyten, etwas mehr als . . | 13 | — | 1 |

| | |
|---|---|
| Wenn die erste Parthie gewonnen wurde, und von der zweyten 7 zu nichts, beynahe . . . . | 8 gegen 1 |
| Eben so u. 6 zu nichts in der 2. etwa | 6 — 1 |
| — — 4 — — — — — — | 5 — 1 |
| — — 3 — — — — — — | 9 — 2 |
| — — 2 — — — — — — | 4 — 1 |
| — — 1 — — — — — — | 7 — 2 |

---

## Wahrscheinlichkeiten während des Robers gegen das Geben.

| | |
|---|---|
| Mit der ersten Parthie und 9 zu nichts in der zweyten ungefähr . | 11 gegen 1 |
| Dasselbe und 8 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 11 — 1 |
| Dasselbe und 7 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 9 — 1 |
| Dasselbe und 6 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 7 — 1 |
| Dasselbe und 5 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 5 — 1 |
| Dasselbe und 4 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 4 — 1 |
| Dasselbe und 2 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 7 — 2 |
| Dasselbe und 1 zu nichts in der zweyten, etwas über . . . | 13 — 6 |

---

# Bemerkungen
## über das
# Klein = Whist.
## nach Matthews

In England ist ein neues Spiel Mode geworden, das man Klein = Whist (short - Whist) nennt. Obschon es, dem Anscheine nach, nach eben den Grundsätzen wie das große gespielt wird, so unterscheidet es sich doch in mehreren Beziehungen so wesentlich davon, daß ein guter Spieler in dem einen ein sehr mittelmäßiger in dem andern seyn kann. Ich glaube, daß für diese Neuerung zwey Beweggründe dienten, der eine: eine lebhaftere Umkehr des Geldes zu bewirken, und dadurch das Spiel um so kostbarer zu machen; der andere, den Vortheil vom guten Spieler auf den schlechten zu übertragen. Die eine wie die andere dieser Wirkungen sind sehr einleuchtend, denn im kleinen Whist geht es weit geschwinder, die Fiche zu einem Thaler gerechnet, als im großen Spiele zu zwey. Ich bin überzeugt, daß, je weniger Points der schwache Spieler zu machen hat, um so vortheilhafter es für ihn sey: voraus gesetzt, daß die vier Honneurs in jeder Parthie in dem neuen Whist vorkommen, und zwey in jeder Parthie des kleinen, glaube ich, daß der gute Spieler einen dop=

pelten Vortheil im ersten gegen den im zweyten hat. Ein sehr guter Spieler in einem dieser Spiele kann unbezweifelt durch Überlegung und Praxis auch in dem andern es werden; beyde sind Angriffs- und Vertheidigungsspiele, und der Erfolg hängt sehr von der Annahme der einen oder der andern dieser Maßregeln ab; allein für Fälle, die bloß von Beobachtung und schnellen Entschlüssen abhängen, lassen sich keine Regeln geben. Indeß bin ich der Meinung, daß im Ganzen genommen eine gewisse Verwegenheit in dem neuen Whist bessere Dienste leiste, als in dem alten. Den Partner forciren und trachten, einen Stich zu erwischen, sind Grundsätze, die in dem kleinen Whist gebilligt, in dem großen aber verworfen werden.

Auch rücksichtlich der Vortheile findet darin ein sehr bedeutender Unterschied Statt, und ganz gleich ist am mindesten das Verhältniß von fünf zu vieren für die Parthie zu Gunsten dessen, der die Karten gibt, und sechs zu fünf in dem neuen für den Rober, während es in dem alten höchstens wie 21 zu 20 sich verhält. Um dieß zu begreifen muß man berücksichtigen, daß es ein wenig mehr als zwey gegen eins ist, der Geber werde kein Honneur umschlagen, und hätte er sogar eines aufgeschlagen, so ist es beynahe eine gleiche Wette, daß die Parthie, welche gibt, zwey Honneurs markiren werde; denn weil zwey über die drey andern Honneurs in den Händen der einen Partey seyn müßten, der Geber aber

und sein Partner nur fünf und zwanzig unbekannte Karten haben, so sind nur 26 zu 25 gegen sie, drey Honneurs zu zählen.

Dieß ist ein so ausgemachter Vortheil, wenn fünf der Point ist, um welchen man spielt, daß ich sicher bin, zwey schlechte Spieler würden, mit dem Vortheile des ersten Kartengebens in jeder Parthie in der Länge den beyden besten Spielern Englands abgewinnen.

Obschon in dem kleinen, wie in dem großen Whist die Kenntniß und Anwendung der allgemeinen Regeln einen erträglichen Spieler bilden können, so ist es doch, um einiges Übergewicht zu erlangen, unumgänglich nöthig, einen verständigen Unterschied zu treffen, wann und wie man sie eben recht gebrauchen müsse. Es gibt gewisse Dinge zu beobachten, durch die sich der Unterschied dieser beyden Spiele zeigt; obschon in dem ersteren Spiele drey Points markirt zu haben eben so gut ist als vier — voraus gesetzt, daß die Gegner noch kein einziges markirt haben —, so ist dieß doch keinesweges dasselbe, wenn sie auch drey oder vier haben. Der Grund ist ganz einleuchtend der Vorzug zu rufen, den im großen Whist der Achter vor dem Neuner voraus hat; da aber im kleinen Spiele auf drey kein Rufen Statt findet, so ist es wohl offenbar, daß, wenn der Gegner auf vier steht, und man selbst zwey durch die Honneurs in der Hand hat, drey auch nicht mehr gelten als zwey, weil man ohne den Trick die Par-

thie verliert. Gewöhnlich ist beym Anfange der Parthie keine Finesse gestattet, durch die man zwey oder vier markiren könnte, als wenn man drey zuverlässige Points in der Karte hat.

Es ist genug zu begreifen, daß man mit einem sehr guten Spiele nicht unwahrscheinlich fünf Points in der Hand zählen könne, aber wohl im großen Whist deren sehr leicht zehn zu machen; dadurch ist eine kühne Art zu spielen weit öfter in dem kleinen Spiele von Erfolg, als in dem großen, und das Wegnehmen eines einzelnen Stiches durch List, was in dem einen die Parthie sichert, wird selten in dem andern, selbst mit einer sehr starken Karte, dieselbe Wirkung haben.

Indeß ungeachtet dieser meiner Meinungen — fährt der Verfasser fort — sehe ich denn doch, daß die guten Spieler mehr für das neue, als für das alte Whist eingenommen sind, obschon ich keinen Grund des Vorzuges finden kann, als den schon genannten, daß es nähmlich das Geld in einen thätigeren Umlauf setzt.

Eine Bemerkung muß ich noch beyfügen. Obgleich unter guten Spielern die Vorhand dem Vortheile des Gebens so ziemlich das Gleichgewicht hält, so ist dieß Letzte doch unter schlechten wenig oder gar kein Vortheil zu nennen, folglich hat derjenige, welcher gibt, alle Mahl einen Vortheil voraus; die Vorhand hingegen heißt in dem einen wie in dem andern Spiele Überlegung, und wird selten so ge-

hörig angewendet, daß, im Durchschnitte genommen, zwölf gegen eins zu wetten sind, daß die erste der dreyzehn Karten übel angespielt sey, wovon doch so oft der Ausgang des letzten Spieles abhängt. Es gibt hingegen aber auch so einfache Situationen, in denen man fast unmöglich irre gehen kann.

Im kleinen Whist gibt es auch zur Zeit des ersten Gebens kaum eine Finesse, die nicht erlaubt wäre, sobald der Verlust uns auf drey, statt auf vier Points der Parthie läßt.

# Beygefügte Gebräuche.

## Favorite.

Seit einigen Jahren ist man vorzüglich in den großen Gesellschaften von Paris, auf den Einfall gekommen, um diesem Spiele noch mehr Lebhaftigkeit und ein größeres Interesse zu verschaffen, es mit einer Favorit-Farbe zu vermehren, die durch jene des, beym Anfange jeder Parthie umgeschlagenen Atouts bestimmt wird, und so oft diese Farbe Atout ist, alles doppelt gilt, demnach drey Honneurs, die sonst gewöhnlich nur zwey Points zählen, vier gelten, vier Honneurs acht, und jeder Stich für zwey gerechnet wird. Man sieht wohl, daß diese Einführung es unendlich lebhafter und kostspieliger macht, weil es oft genug geschieht, den Rober auf zwey Coups zu gewinnen. Da ein Stich und vier Honneurs eben so eine Parthie machen, wie drey Stiche und zwey Honneurs, kann man ganz leicht zehn, zwölf und fünfzehn Rober in einem Abende spielen, während man sonst, wenn keine Favorite vorhanden ist, deren nur vier oder fünf macht. Vermuthlich wurde diese Neuerung nur um das Übergewicht der guten Spieler über die schwächeren auszugleichen oder wenigstens etwas zu vermindern eingeführt; denn es unterliegt keinem Zweifel, daß, sobald man die Entscheidungen des Zufalles in gleichem Grade

für den guten, wie für den schwachen vermehrt, man eben so sehr jene Vortheile eines guten Spielers vermindert, die sein ganzes Übergewicht erhalten würden, wenn auch aller Zufall auf die Seite gesetzt wäre, demnach Alles nur von der Art und Weise, die Karten zu spielen, abhinge; wenn man aber nun von diesem Spiele eine jede Entscheidung des Zufalls entfernte, und man nur auf Stiche oder Points spielte, deren zehn eine Parthie machen, welcher Vortheil wäre es nicht für den guten Spieler, der nie ein Point durch sein Versehen verliert, über die schwächeren, die so oft welche begehen, von denen die Parthie abhängt. Man bemerkte oben, daß es oft genug geschähe, einen Rober mit zwey Coups durch die Favorite zu enden; wir fügen hinzu, daß man sie auf einen einzigen Coup verlieren könne, wenn man damit die

Enfilade,

eine andere eingeführte Neuerung, verbindet; diese besteht darin, die Zahl der Points, welche die zehn, eine Parthie ausmachenden, übersteigen, auf die nächstfolgende überzutragen; zum Beyspiel, wenn die Partey, welche jetzt auf neun steht, im folgenden Spiele vier macht, da sie doch, um die erste Parthie zu gewinnen, deren nur eins braucht, so markirt sie drey für die zweyte, mithin kann man, wenn Favorite und Enfilade zusammen gespielt werden, den Rober auf einen einzigen Coup gewinnen, weil sechs Stiche und vier Honneurs, die in einer

gewöhnlichen Parthie zehn Points machen, in der Favorite zwanzig zählen.

Bisweilen werden auch noch die gemachten Stiche nach jedem Coup von der gewinnenden Partey gezählt, indeß dieser Gebrauch ist, wie die beyden eben erwähnten, Sache der Übereinkunft, angenommen in einer Gesellschaft, verworfen in der andern; daher ist es eben sehr gut, ehe man zu spielen anfängt, von den Regeln oder Gebräuchen der Gesellschaft, zu der man treten will, unterrichtet zu seyn.

# Beschluß.

Der Herausgeber hat nunmehr das Ziel seines Unternehmens erreicht, und begnügt sich, die eingegangene Verpflichtung, so gut es in seinen Kräften stand, erfüllt zu haben; er ergreift noch diese Gelegenheit, seine Besorgniß auszudrücken, damit vielleicht nicht so ganz Jedermann entsprochen zu haben. Seine Absicht war, deutschen Spielfreunden eine vollständige Übersetzung der neuesten und wohl accreditirtesten, englischen Abhandlung über das Whist, vermehrt durch alle die Grundsätze, Bestimmungen und Erläuterungen, die sich in mehreren für diesen Zweck heraus gekommenen Schriften zerstreut finden, in die Hände zu geben. Indeß werden unter seinen Lesern vielleicht diejenigen, für die das Werk eigentlich zusammen getragen wurde, nähmlich die Anfänger, sich beschweren, daß es zu abgekürzt sey, während die Unterrichteteren dieß Bändchen im Gegentheil zu umfassend finden können, und das ganze Unternehmen dürfte vielleicht sogar von Leuten, die auf dieses Spiel keinen Werth legen, als sehr überflüssig angesehen werden.

Rücksichtlich der Ersteren gestehet der Herausgeber, daß sie in diesem Auszuge den umständlich aus einander gesetzten Gang aller nur möglichen Coups

eben so wenig, als die Zergliederung aller der Verbindungen von zwey und fünfzig Karten, die das Glück blindlings unter vier Spieler vertheilt *), finden werden. Aber dessen ungeachtet schmeichelt er sich, ihnen nicht nur einen treuen und vollständigeren Leitfaden, als bis jetzt noch einer erschienen ist, sondern auch einen in seiner Art einzigen geliefert zu haben, der zugleich eine Menge Artikel enthält, die noch nie in einem englischen oder französischen Werke vereinigt waren. Die Andern erlaubt er sich auf den Vortheil aufmerksam zu machen, in einem bequemen Formate die über dieses Spiel festgesetzten Regeln, die von den geübtesten Spielern desselben Landes beobachtet werden, in welchem das Whist seinen Ursprung hat, durch einen correcten Text, nebst einer authentischen Sammlung der, in den besten bestehenden englischen Gesellschaften, nach und nach angenommenen Gebräuche, nach den Entscheidungen mehrerer unvorhergesehener, schwieriger Fälle zu erhalten, dessen Ganzes methodisch entworfen, um wenigstens den unangenehmen Wortwechseln vorzubeugen, die so oft aus dem Mangel an Theorie bey der Mehrzahl der Spieler entstehen.

---

*) Die Zahl der Verbindungen in zwey und fünfzig Karten, dreyzehn zu dreyzehn genommen, steigt auf 635,013,559,600; aber eine weit genauere Berechnung steigert die aller nur möglichen Verbindungen unter vier Spielern auf
16,250,563,659,176,029,962,568,164,794,000,749,006,367,006,400.

Indocti discant et ament meminisse periti.

Auf die Einwürfe der dritten Classe darf man nur erwiedern, daß, so lange Gesellschaftsspiele unter die Zahl anständiger Vergnügungen gerechnet werden, es nicht zwecklos seyn könne, Menschen aller Art, vorzüglich aber der Jugend, die Kenntniß eines Spieles, wie Whist, zu verschaffen, das den Geist durch Mannigfaltigkeit und Interesse seiner Verbindungen auf eine eben so angenehme als nützliche Weise beschäftigt, und in seinen Resultaten die heilsame Folge darbiethet, die traurige Einführung der Hazardspiele zu verdrängen Demnach hofft man zugleich, daß ein Werk, dessen Zweck eben so löblich als für die Gesellschaft interessant ist, günstig werde aufgenommen werden.

Der Herausgeber hat seinen Versuch beendet und überläßt die Beurtheilung seiner Bemühungen dem Leser; nur bittet er eine Arbeit, die vom Anfange bis zum Ende Schwierigkeiten durch die Übersetzung der Vorschriften und technischen Ausdrücke, zumahl aus einer, ihm nicht so geläufigen Sprache, entgegen stellte, wozu noch der Umstand kam, eine Menge dunkler Passagen erklären zu müssen, von denen das englische Original wimmelt — mit Nachsicht zu würdigen; denn Matthews war, obschon ein erfahrner Spieler, den man einen Professor des Whists mit allem Rechte nennen kann, kein Litterator.

Denjenigen, welchen die Kritik ein Bedürfniß ist, erlaubt sich der Herausgeber den Grundsatz sei-

nes Landsmannes, eines Wetteiferers und Zeitgenossen Boileau's, zuzurufen:

»Wer ein Werk ohne Fehler sieht, sieht etwas, was noch nie war, nie ist und nie seyn wird. Man berücksichtige in jeder Arbeit den Zweck des Verfassers; denn man kann darin nicht mehr finden, als er hinein legen wollte; sind die Mittel gut, und die Ausführung genau, so verdienet er Beyfall, ungeachtet einiger kleinen Fehler *).«

---

*) Who-ever thinks a faultless piece to see,
Thinks what ne'er was, nor is, nor e'er shall be:
In every work regard the writer's end,
Since none can compass more than they intend;
And if the means be just, the conduct true,
Applause, in spite of trivial faults, is due.
(Pope: Essay on criticism.)

# Inhalt.

Seite

Vorrede . . . . . . . . . . . 3

Wörterbuch der technischen Ausdrücke und ihrer Bedeutungen . . . . . . . . 7

Einleitung . . . . . . . . . . 20

Gesetze des Whist-Spieles nach Matthews . . 28

Sammlung der Regeln und Grundsätze für Anfänger, nach Matthews . . . . . . 40

Vom Spiele der Inviten nach Matthews . . . 89

Whist-Gesetze, wie sie in den Spielsälen Englands beobachtet werden, gesammelt von M. C. Pigot, und zum Theile erläutert von dem Herausgeber . . . . . . . . 92

Vom Geben . . . . . . . . —

Vom Vorwerfen . . . . . . . 93

Von der Renonce . . . . . . . 94

Von den Honneurs . . . . . . . 96

Vom Fallenlassen (séparer) oder Zeigen der Karten 97

Vom Vergessen des Zugebens einer Karte . . —

Rücksichtlich der Zweifel einer ausgespielten Karte 98

Regeln des Herrn Payne nach Ordnung der Gegenstände . . . . . . . . 99

Vorhand . . . . . . . . . . —

Der Zweyte im Spiele . . . . . . 101

Der Dritte im Spiele . . . . . . 103

Der Vierte in der Hand . . . . . . 105

Fälle, in denen man die Invite-Farbe des Partners unmittelbar nachspielen muß . . . . —

Fälle, in denen man nicht unmittelbar die Invite-Farbe des Partners nachspielen darf . . 106

| | Seite. |
|---|---|
| Vom Atout-Fordern . . . . . . . | 106 |
| Wenn man ein Honneur aufschlägt . . . . | 112 |
| Wenn man nur auf den letzten Stich spielt (odd-trick) . . . . . . . . | 113 |
| Allgemeine Regeln . . . . . . . . | 114 |
| Kurzer Auszug der Regeln des Herrn Hoyle . | 120 |
| Über die Wahrscheinlichkeiten des Spieles, vom Herausgeber . . . . . . . . | 123 |
| Ausschlags-Tabelle . . . . . . . | 127 |
| Wetten, daß einer der Partner gewisse genannte Karten habe oder nicht habe . . . . . | — |
| Berechnete Wetten über die Parthie mit dem Geben | — |
| Berechnete Wahrscheinlichkeiten, um demnach auf den Rober mit dem Geben zu wetten . . . | 129 |
| Wahrscheinlichkeiten während des Robers gegen das Geben . . . . . . . . | 130 |
| Bemerkungen über das Klein-Whist, nach Matthews | 131 |
| Beygefügte Gebräuche . . . . . . . | 136 |
| Favorite . . . . . . . . . . | — |
| Enfilade . . . . . . . . . . | 137 |
| Beschluß . . . . . . . . . . | 139 |

| | Seite. |
|---|---|
| Vom Atout-Fordern . . . . . . . | 106 |
| Wenn man ein Honneur aufschlägt . . . | 112 |
| Wenn man nur auf den letzten Stich spielt (odd-trick) . . . . . . . . | 113 |
| Allgemeine Regeln . . . . . . . | 114 |
| Kurzer Auszug der Regeln des Herrn Hoyle . | 120 |
| Über die Wahrscheinlichkeiten des Spieles, vom Herausgeber . . . . . . . . | 123 |
| Ausschlags-Tabelle . . . . . . . | 127 |
| Wetten, daß einer der Partner gewisse genannte Karten habe oder nicht habe . . . . . | — |
| Berechnete Wetten über die Parthie mit dem Geben | — |
| Berechnete Wahrscheinlichkeiten, um demnach auf den Rober mit dem Geben zu wetten . . . | 129 |
| Wahrscheinlichkeiten während des Robers gegen das Geben . . . . . . . . | 130 |
| Bemerkungen über das Klein-Whist, nach Matthews | 131 |
| Beygefügte Gebräuche . . . . . . | 136 |
| Favorite . . . . . . . . . | — |
| Enfilade . . . . . . . . . | 137 |
| Beschluß . . . . . . . . . | 139 |

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Adams, G.,

Gründliche Anweisung zum Whist-Spiele oder Darstellung der Gesetze, Regeln,
Feinheiten und Berechnungen dieses Spiels auf Beyspiele nach den besten
Gewährsmännern der alten wie der neuen Schule von Hoyle und Matthews gegrü
ndet ; nebst Bemerkungen über das Klein-Whist

Wien [u.a.] 1825

Bamberg, Staatsbibliothek -- Misc.o.150#2
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11743279-2